Papazian, Z. D. S.

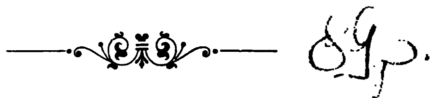




ԺԱՄԱՆՑ

ԿԱՄ

ԸՆՏԱՆԵԿԱՆ ԽԱՂԵՐ



Զ. Տ. Ս. ՓԱՓԱԶԵԱՆ



Կ. ՊՈԼԻՍ
ՏՊԱԳՐՈՒԹԻՒՆ Ց. ՄԱՏԹԷՈՍԵԱՆ

1904

ՏՊԱՐԱՆ, ՎԻՄԱԳՐԱՏՈՒՆ, ԿԱԶՄԱՏՈՒՆ ԵՒ ԹՂԹԱՎԱՃԱՌԱՆՈՑ

Յ. ՄԱՏԹԷՈՍԵԱՆ

Թիւ 27, Ֆինճանճըլար Եօգուշու, Կ. Պոլիս

معارف عموميه نظارت جليله‌سنك ٢١ ربيع الآخر ١٣٢٢ و ٢٢ حزيران
٣٢٠ تاريخلى و ٤٢٩ نومرولى رخصتنامه‌سيله طبع اولنمشدر

ԶՕՆ

ԱՌ ԱՄԵՆԱՍԻՐԵԼԻ ՔԵՌՈՐԴԻՆ ԻՄ

Լեւոն Յակոբ Գէորգեան

Ի ՅՈՊՊԷ

ՄՕՐԵՂԲԱՅՐԴ

Զ. Տ. Ս. ՓԱՓԱԶԵԱՆ



ՅԱՌԱՋԱԲԱՆ

Ինչպէս յայտնի է, մեր մէջ, գիշերային երեկոյթները ընդհանրապէս շատ անհրապոյր են. — Երբ հիւր մը կ'ունենանք, սովորական խօսակցութիւններէ յետոյ, թէ հիւրը և թէ մենք կը շուարինք թէ ի՞նչպէս ժամանակ անցնենք. — Եւրոպական ընկերութիւններու մէջ սակայն, ընդհակառակը, տեսակ տեսակ խաղեր խաղալով, տան տէրն ալ, հիւրերն ալ, լաւ ժամանակ կ'անցնեն, և երեկոյթները կ'ըլլան ամէն կերպով հրապուրիչ:

Փափաքելով մերայնոց մէջ ևս ընդհանրացնել այս ընտանեկան անմեղ զբօսանքները, քանի մը բարեկամներու թելադրութենէն ևս քաջալերուելով, ձեռնարկեցինք սոյն փոքրիկ գործին աշխատութեան, մաս մը մեր հնարած խաղերէն դնելով, և մաս մ'ալ թարգմանելով գաղիերէն, անգլիերէն և գերմաներէն գիրքերէ:

Եթէ սոյն գործը ընդունելութիւն գտնէ, հետզհետէ պիտի հրատարակենք նաև երկրորդ և երրորդ մասերը:

Կը խնդրենք որ ազնիւ ընթերցողք ներողամիտ ըլլան՝ գործոյս մէջ իրենց նշմարելիք թերութեանց:

Զ. Տ. Ս. ՓԱՓԱԶԵԱՆ

Կ. Պոլիս
1 Մայիս 1904

ԺԱՄԱՆՑ

ԿԱՄ

ԸՆՏԱՆԵԿԱՆ ԽԱՂԵՐ



1

ՄԱՏԱՆԻՆ ԳՏՆԵԼ

Ձեր հիւրերուն կ՚ըսէք որ, գաղտնի կերպով մատանի մը դնեն իրենցմէ մէկուն մատը, դուք սենեակէն դուրս պիտի ելլէք, երբ իրենք պատրաստ են, պէտք է ձեզ իմաց տան և դուք ներս գալով և հաշիւ ընելով պիտի կրնաք ըսել թէ ո՞ր անձին, ո՞ր ձեռքին և ո՞ր մատին վրայ է մատանին։

Երբ ձեզ իմաց կուտան որ խաղը պատրաստ է, ներս կը մտնէք, և կը խնդրէք ձեր մէկ բարեկամէն որ, հետագայ հաշիւը ընէ. — Պէտք է 2ով բազմապատկել մատանին ունեցող անձին թիւը, քանիերրորդ անձն որ է, վրան աւելցնել 3, արդիւնքը բազմապատկել 5ով, յետոյ, եթէ մատանին աջ ձեռքին մատին վրայ է 10 աւելցնել վրան, իսկ եթէ ձախ ձեռքին մատին վրայ է 9 աւելցնել վրան, արդիւնքը բազմապատկել 10ով և վրան աւելցնել մատին թիւը. (փթամատը 1 հաշուելով)

և վերջապէս, աւելցնել 2, և արդիւնքը ըսել ձեզ, այժմ, երբ արդիւնքը կը տեղեկացնեն ձեզ, մտքերնիդ կը հանէք 222ը այդ գումարէն և մնացեալը կը լինի պատասխանը. — Զոր օրինակ, ենթադրենք թէ մատանին գրուած ըլլայ 4րդ անձին, ձախ ձեռքին, երկրորդ մատին վրայ, (միշտ յիշելով թէ փթամատը մէկ է)։

Անձին (4րդ) թիւը 2ով բազմապատկելով կ'ըլլայ		8
Կ'աւելցնենք 3	»	11
Կը բազմապատկենք 5ով	»	55
Ձախ ձեռքին համար 9 կ'աւելցնենք	»	64
10ով կը բազմապատկենք	»	640
Կ'աւելցնենք մատին (բ) 2 թիւը	»	642
Կ'աւելցնենք դարձեալ, վերջնական 2ը	»	644

Այս գումարէն կը զեղչենք մտքերնիս 222 կը մնայ 422։

Այս 422 թիւը կը ցուցնէ աջ կողմէն հաշուելով, 2րդ մատը ձախ ձեռքին, (երբ միջնակի թիւը 2 ըլլայ ձախ ձեռք կը նշանակէ, իսկ եթէ 3 ըլլայ, աջ ձեռք կը նշանակէ) 4րդ անձին. — Երբ մատանին ունեցող անձին թիւը 9էն աւելի է, մնացորդը չորս թիւ (հազարաւոր) կ'ըլլայ. այդ պարագային մէջ, ձախ կողմէն հաշուելով առաջին երկու թիւերը կը ցուցնեն անձը, յաջորդ թիւը ձեռքը, իսկ վերջինը՝ մատը. — Զոր օրինակ, եթէ մեր ունեցած մնացորդ գումարն է 1233. պիտի կարդանք 12րդ անձ, աջ ձեռք, երրորդ մատ։

2

ԵՐԿՈՒ ՍՊԱՍՈՒՀԻՆԵՐԸ

Այս խաղին համար այնպիսի անձ մը ընտրելու է որ կատակ վերցնէ և չը բարկանայ, որովհետեւ գլխուն գալիքը բաւական կարեւոր փորձանք մ՛է ։ Սոյն անձին «Ագնուական» տիտղոսը կուտաք և շատ մը մեծարանքներ ընելով, սենեակին մէջտեղը աթոռի մը վրայ կը բազմեցնէք. աւելորդ է ըսել որ եթէ այն անձը քիչ մը միամիտ ալ է, շատ հպարտ պիտի զգայ ինքզինքը, իրեն շռայլուած սոյն արտասովոր պատիւներուն համար. — Երբ այսպէս, ագնուականը, պատուոյ աթոռին վրայ բազմած է, իրեն կը յայտնէք թէ երկու սպասուհիներ ունիք, որոնք հիմակ իրեն պիտի ներկայացնէք ; սոյն սպասուհիները յանձն կ'առնուն կ'ըսէք, առանց դրամի աշխատիլ մինչեւ իրենց կենաց վախճանը, և կը հարցնէք իրեն թէ արդեօք կը փափաքի ունենալ այսպէս երկու օրիորդներ, ապահովաբար, այո՛, բերէ՛ք, պիտի պատասխանէ, որ ժամանակ դուրս կ'ելլէք, և ներս կ'առաջնորդէք 2 օրիորդները՝ որոնց նախապէս պարզած էք խաղին գաղտնիքը, և կը ներկայացնէք զիրենք ագնուականին, խնդրելով իրմէ որ լաւ խնամէ զիրենք և անգթօրէն չը վարուի անոնց հետ. միւս կողմանէ օրիորդներուն դառնալով. կը պատուիրէք որ իրենց տիրոջը հլու և անոր պատուիրանացը հնազանդ միայն և սրտանց աշխատին ագնուական պարոնը գոհացնելու ամէն կերպով. — Երբ այսպէս երկու կողմանց փոխադարձ պարտականութիւնները ճշդուած են, և ձեր հրահանգներուն հետեւելու կատարեալ խոստումնին տուած են, կ'ըսէք օրիորդներուն թէ ձեր մեկնելու ժա-

մանակը եկած է, պիտի երթաք հիմայ, և կը պատուիրէք որ ձեռքերնուն եկածը ընեն և ազնուական պարոնին երեսը ճերմակ հանեն.— Երբ սոյն վերջին բառը կ'արտասանէք, անհոգ եղէք, անհաւատին փորձը՝ ընելով, ձեռքերնուն մէջ նախապէս պահած ալիւրը ազնուականին երեսն ի վեր կը նետեն, որ սարսափահար կ'ըլլայ սոյն անակնկալ պատիւը տեսնելով, ի մեծ խնդութիւն ներկայից։

3

ԹՈՒԱԲԱՆԱԿԱՆ ԶԱՇԻՒՈՎ ՄԷԿՈՒ ՄԸ ՏԱՐԻՔԸ ԳՏՆԵԼ

Առէք վեց հատ պարապ այցաքարտեր, որոնք հետեւեալ կերպով գծելով՝ մէջերնին նշանակեցէք գրուած թուանշանները. Արդ, երբ կ'ուզէք մէկուն տարիքը գտնել, ըսէք իրեն որ՝ այն քարտերուն մէջը որ իւր տարիքը կը տեսնայ, այդ քարտերը ձեզ տայ. այժմ, ձեզ տուած այդ քարտերուն անկիւնի թիւերը գումարելով կ'ունենաք իւր տարիքին թիւը. — Զոր օրինակ, ըսենք թէ տարիքը 20 է. անպատճառ՝ անկիւնները (աջ կողմի վերի անկիւնն է որ պիտի հաշուէք) 4 և 16 թիւերը գտնուող քարտերը պիտի տայ ձեզ, որոնց գումարը կ'ընէ 20. եթէ տարիքը 36 է, ձեզ պիտի տայ անկիւնները 32 և 4 ունեցող քարտերը, որոնց գումարն կ'ընէ 36։

3	5	7	9	11	1
13	15	17	19	21	23
25	27	29	31	33	35
37	39	41	43	45	47
49	51	53	55	57	59

3	6	7	10	11	2
14	15	18	19	22	23
26	27	30	31	34	35
38	39	42	43	46	47
50	51	54	55	58	59

5	6	7	13	12	4
14	15	20	21	22	23
28	29	30	31	36	37
52	38	39	44	45	46
47	53	54	55	60	13

17	18	19	20	21	16
22	23	24	25	26	27
28	29	30	31	48	49
50	51	52	53	54	55
56	58	58	59	30	60

9	10	11	12	13	8
14	15	24	25	26	27
28	29	30	31	40	41
42	43	44	45	46	47
56	57	58	59	60	13

33	34	35	36	37	32
38	39	40	41	42	43
44	45	46	47	48	49
50	51	52	53	54	55
56	57	58	59	60	41

4

ՁԻՍ Կ'ԸՆԴՈՒՆԻ՞Ք

Այս խաղը կատարելու համար հարկ է որ խաղին մասնակցող արանց և կանանց թիւը հաւասար ըլլայ, այսինքն 4 այր 4 կին, կամ 8 այր 8 կին և կամ 12ական

ըլլան ։ Նախ՝ տիկինները կը նստին սենեակին մէջ կարգաւ, և այրերը սենեակէն դուրս կ'ելլեն, այժմ, մէկը կ'սկսի իւրաքանչիւր տիկնոջ ականջին ի վար ըսել թէ ո՞վ է իւր ընկերը արանց մէջէն, երբ այսպէս ամենուն ընկերն ալ կ'որոշէ, իմաց կուտայ դուրսը գտնուողներուն որ պատրաստ են տիկինները հիւր ընդունելու. այժմ կ'սկսին արք՝ մի առ մի ներս մտնել, և իւրաքանչիւրը՝ կը մօտենայ Տիկինի մը կամ օրիորդի մը զոր իւր հաւանական ընկերը եղած ըլլալը կ'ենթադրէ, և զիս կընդունի՞ք կ'ըսէ ։ Եթէ ճիշդ իրեն համար նշանակուած ընկերն է, հրամմեցէք, կ'ըսէ և քաղաքավար շարժմամբ, ցոյց կուտայ իւր քովը նախապէս դրուած պարապ աթոռ մը որ հոն բազմի, իսկ եթէ ճիշդ չէ, այսինքն այն չէ իրեն համար նշանակուած անձը, «Կը սխալիք, Պարոն», «Անկարելի բան է» «Կ'երեւակայէ՞ք» եւլն., այս և ասոր նման խօսքեր ըսելով՝ կը մերժէ, յետոյ կ'սկսի միւսը գալ, և այսպէս կը շարունակուի, մինչև որ ամբողջն ալ իւր զոյգը գտնէ ։ Երբ այսպէս, արք իրենց ընկերուհիներն գտած են, այժմ կարգն կուգայ տիկնանց որ անոնք դուրս ելլեն և այրերը որոշեն իրենց ընկերները. խաղը կը շարունակուի միեւնոյն կերպով մինչև որ բոլոր կանայք գտած են իրենց որոշեալ ընկերները, որմէ յետոյ ամբողջը միասին, իւրաքանչիւրը իր զոյգը առած կը պարեն ։

5

ՆՈՒԱԳԱՅԻՆ ԱԹՈՌՆԵՐԸ

Այս խաղին համար՝ կը նստին աթոռներու վրայ քանի հոգի որ խաղին պիտի մասնակցին, և անոնցմէ մին՝ կը նստի դաշնակին առաջը, և կ'սկսի կտոր մը նուագել. նոյն միջոցին, խաղացողները կ'սկսին դառնալ աթոռներուն բոլորտիքը. միջոց մը սակայն, նուագածուն յանկարծ կը դադրեցնէ նուագը, և խաղացողք՝ պարտին աթոռ մը գտնելով նստիլ. ով որ բացը մնայ՝ գրաւ մը կու տայ և անոր աթոռը մէջէն հանելով, մնացեալք կը շարունակեն խաղը, մինչև որ հատ մը մնայ ու վերջին մնացողը իրաւունք կ'ունենայ գրաւ տուող անձանց արժանաւոր պատիժը որոշելու։ Այս խաղին համար գրուած աթոռներուն թիւը պէտք է մասնակցողներուն թիւէն մէկ հատ պակաս ըլլայ որպէս զի մէկը անպատճառ բացը մնայ, մէկը ոտքի վրայ կը կենայ և կ'առաջնորդէ խաղին։

6

ՊԱՀՈՒԱԾ ԲԱՆ ՄԸ ՆՈՒԱԳՈՎ ԳՏՆԵԼ

Խաղացողներէն մին սենեակէն դուրս պէտք է ելլէ, նոյն միջոցին մնացեալները բան մը կը պահեն սենեակին մէջ. դուրսի անձը, ներս գալով, նուագին զօրութեամբը պէտք է գտնայ պահուած առարկան. ահա թէ ինչպէս։ Մէկը կը նստի նուագին առջևը. դուրսի անձը երբ ներս կը մտնէ՝ կ'սկսի նուագել, որչափ որ

և վերջապէս, աւելցնել 2, և արդիւնքը ըսել ձեզ, այժմ, երբ արդիւնքը կը տեղեկացնեն ձեզ, մտքովնիդ կը հանէք 222ը այդ գումարէն և մնացեալը կը լինի պատասխանը. — Զոր օրինակ, ենթադրենք թէ մատանին գրուած ըլլայ 4րդ անձին, ձախ ձեռքին, երկրորդ մատին վրայ, (միշտ յիշելով թէ փթամատը մէկ է)։

Անձին (4րդ) թիւը 2ով բազմապատկելով կ'ըլլայ		8
Կ'աւելցնենք 3	»	11
Կը բազմապատկենք 5ով	»	55
Ձախ ձեռքին համար 9 կ'աւելցնենք	»	64
10ով կը բազմապատկենք	»	640
Կ'աւելցնենք մատին (բ) 2 թիւը	»	642
Կ'աւելցնենք դարձեալ, վերջնական 2ը	»	644

Այս գումարէն կը զեղչենք մտքովնիս 222 կը մնայ 422։

Այս 422 թիւը կը ցուցնէ աջ կողմէն հաշուելով, 2րդ մատը ձախ ձեռքին, (երբ մէջտեղի թիւը 2 ըլլայ ձախ ձեռք կը նշանակէ, իսկ եթէ 3 ըլլայ, աջ ձեռք կը նշանակէ) 4րդ անձին. — Երբ մատանին ունեցող անձին թիւը 9էն աւելի է, մնացորդը չորս թիւ (հազարաւոր) կ'ըլլայ. այդ պարագային մէջ, ձախ կողմէն հաշուելով առաջին երկու թիւերը կը ցուցնեն անձը, յաջորդ թիւը ձեռքը, իսկ վերջինը՝ մատը. — Զոր օրինակ, եթէ մեր ունեցած մնացորդ գումարն է 1233. պիտի կարդանք 12րդ անձ, աջ ձեռք, երրորդ մատ։

2

ԵՐԿՈՒ ՍՊԱՍՈՒՀԻՆԵՐԸ

Այս խաղին համար այնպիսի անձ մը ընտրելու է որ կատակ վերցնէ և չը բարկանայ, որովհետեւ գլխուն գալիքը բաւական կարեւոր փորձանք մ՚է ։ Սոյն անձին «Ազնուական» տիտղոսը կու տաք և շատ մը մեծարանքներ ընելով, սենեակին մէջտեղը աթոռի մը վրայ կը բազմեցնէք. աւելորդ է ըսել որ եթէ այն անձը քիչ մը միամիտ ալ է, շատ հպարտ պիտի զգայ ինքզինքը, իրեն շռայլուած սոյն արտասովոր պատիւներուն համար. — Երբ այսպէս, ազնուականը, պատւոյ աթոռին վրայ բազմած է, իրեն կը յայտնէք թէ երկու սպասուհիներ ունիք, որոնք հիմակ իրեն պիտի ներկայացնէք. սոյն սպասուհիները յանձն կ՚առնուն կ՚ըսէք, առանց դրամի աշխատիլ մինչեւ իրենց կենաց վախճանը, և կը հարցնէք իրեն թէ արդեօք կը փափաքի ունենալ այսպէս երկու օրիորդներ, ապահովաբար, այո՛, բերէ՛ք, պիտի պատասխանէ, որ ժամանակ դուրս կ՚ելլէք, և ներս կ՚առաջնորդէք 2 օրիորդները՝ որոնց նախապէս պարզած էք խաղին գաղտնիքը, և կը ներկայացնէք զիրենք ազնուականին, խնդրելով իրմէ որ լաւ խնամէ զիրենք և անգթօրէն չը վարուի անոնց հետ. միւս կողմանէ օրիորդներուն դառնալով. կը պատուիրէք որ իրենց տիրոջը հլու և անոր պատուիրանացը հնազանդ միայն և սրտանց աշխատին ազնուական պարոնը գոհացնելու ամէն կերպով. — Երբ այսպէս երկու կողմանց փոխադարձ պարտականութիւնները ճշդուած են, և ձեր հրահանգներուն հետեւելու կատարեալ խոստումներնին տուած են, կ՚ըսէք օրիորդներուն թէ ձեր մեկնելու ժա-

մանուակը եկած է, պիտի երթաք հիմայ, եւ կը պատուիրէք որ ձեռքերնուն եկածը ընեն եւ ազնուական պարոնին երեսը ճերմակ հանեն.— Երբ սոյն վերջին բառը կ'արտասանէք, անհոգ եղէք, անհաւասարի փորձը՝ ընելով, ձեռքերնուն մէջ նախապէս պահած ալիւրը ազնուականին երեսն ի վեր կը նետեն, որ սարսափահար կ'ըլլայ սոյն անակնկալ պատիւը տեսնելով, ի մեծ խնդութիւն ներկայից։

3

ԹՈՒԱԲԱՆԱԿԱՆ ՀԱՇԻՒՈՎ ՄԷԿՈՒ ՄԸ ՏԱՐԻՔԸ ԳՏՆԵԼ

Առէք վեց հատ պարապ այցաքարտեր, որոնք հետեւեալ կերպով գծելով՝ մէջերնին նշանակեցէք գրուած թուանշանները. Արդ, երբ կ'ուզէք մէկուն տարիքը գտնել, ըսէք իրեն որ՝ այն քարտերուն մէջը որ իր տարիքը կը տեսնայ, այդ քարտերը ձեզ տայ. այժմ, ձեզ տուած այդ քարտերուն անկիւնի թիւերը գումարելով կ'ունենաք իր տարիքին թիւը.— Զոր օրինակ, ըսենք թէ տարիքը 20 է. անպատճառ՝ անկիւնները (աջ կողմի վերի անկիւնն է որ պիտի հաշուէք) 4 եւ 16 թիւերը գտնուող քարտերը պիտի տայ ձեզ, որոնց գումարը կ'ընէ 20. եթէ տարիքը 36 է, ձեզ պիտի տայ անկիւնները 32 եւ 4 ունեցող քարտերը, որոնց գումարն կ'ընէ 36։

3	5	7	9	11	1
13	15	17	19	21	23
25	27	29	31	33	35
37	39	41	43	45	47
49	51	53	55	57	59

3	6	7	10	11	2
14	15	18	19	22	23
26	27	30	31	34	35
38	39	42	43	46	47
50	51	54	55	58	59

5	6	7	13	12	4
14	15	20	21	22	23
28	29	30	31	36	37
52	38	39	44	45	46
47	53	54	55	60	13

17	18	19	20	21	16
22	23	24	25	26	27
28	29	30	31	48	49
50	51	52	53	54	55
56	58	58	59	30	60

9	10	11	12	13	8
14	15	24	25	26	27
28	29	30	31	40	41
42	43	44	45	46	47
56	57	58	59	60	13

33	34	35	36	37	32
38	39	40	41	42	43
44	45	46	47	48	49
50	51	52	53	54	55
56	57	58	59	60	41

4

ՉԻՍ Կ'ԸՆԴՈՒՆԻ՞Ք

Այս խաղը կատարելու համար հարկ է որ խաղին մասնակցող արանց և կանանց թիւը հաւասար ըլլայ, այսինքն 4 այր 4 կին, կամ 8 այր 8 կին և կամ 12ական

ըլլան ։ Նախ՝ տիկինները կը նստին սենեակին մէջ կարգաւ, և այրերը սենեակէն դուրս կ'ելլեն, այժմ, մէկը կ'սկսի իւրաքանչիւր տիկնոջ ականջին ի վար ըսել թէ ո՞վ է իւր ընկերը արանց մէջէն, երբ այսպէս ամենուն ընկերին ալ կ'որոշէ, իմաց կուտայ դուրսը գտնուողներուն որ պատրաստ են տիկինները հիւր ընդունելու. այժմ կ'սկսին արք՝ մի առ մի ներս մտնել, և իւրաքանչիւրը՝ կը մօտենայ Տիկնոջ մը կամ օրիորդի մը զոր իւր հաւանական ընկերը եղած ըլլալը կ'ենթադրէ, և զիս կընդունի՞ք կ'ըսէ ։ Եթէ ճիշդ իրեն համար նշանակուած ընկերն է, հրամմեցէք, կ'ըսէ և քաղաքավար շարժմամբ, ցոյց կուտայ իւր քովը նախապէս դրուած պարապ աթոռ մը որ հոն բազմի, իսկ եթէ ճիշդ չէ, այսինքն այն չէ իրեն համար նշանակուած անձը, «Կը սխալիք, Պարոն», «Անկարելի բան է» «Կ'երեւակայէ՞ք» եւլն., այս և ասոր նման խօսքեր ըսելով՝ կը մերժէ, յետոյ կ'սկսի միւսը գալ, և այսպէս կը շարունակուի, մինչև որ ամբողջն ալ իւր զոյգը գտնէ ։ Երբ այսպէս, արք իրենց ընկերուհիներն գտած են, այժմ կարգն կուգայ տիկնանց որ անոնք դուրս ելլեն և այրերը որոշեն իրենց ընկերները. խաղը կը շարունակուի միևնոյն կերպով մինչև որ բոլոր կանայք գտած են իրենց որոշեալ ընկերները, որմէ յետոյ ամբողջը միասին, իւրաքանչիւրը իր զոյգը առած կը պարեն ։

5

ՆՈՒԱԳԱՅԻՆ ԱԹՈՌՆԵՐԸ

Այս խաղին համար՝ կը նստին աթոռներու վրայ քանի հոգի որ խաղին պիտի մասնակցին, եւ անոնցմէ մին՝ կը նստի դաշնակին առաջը, եւ կ'սկսի կտոր մը նուագել. սոյն միջոցին, խաղացողները կ'սկսին դառնալ աթոռներուն բոլորտիքը. միջոց մը սակայն, նուագածուն յանկարծ կը դադրեցնէ նուագը, եւ խաղացողք՝ պարտին աթոռ մը գտնելով նստիլ. ով որ բացը մնայ՝ գրաւ մը կու տայ եւ անոր աթոռը մէջէն հանելով, մնացեալք կը շարունակեն խաղը, մինչեւ որ հատ մը մնայ ու վերջին մնացողը իրաւունք կ'ունենայ գրաւ տուող անձանց արժանաւոր պատիժը որոշելու։ Այս խաղին համար գրուած աթոռներուն թիւը պէտք է մասնակցողներուն թիւէն մէկ հատ պակաս ըլլայ որպէս զի մէկը անպատճառ բացը մնայ, մէկը ոտքի վրայ կը կենայ եւ կ'առաջնորդէ խաղին։

6

ՊԱՀՈՒԱԾ ԲԱՆ ՄԸ ՆՈՒԱԳՈՎ ԳՏՆԵԼ

Խաղացողներէն մին սենեակէն դուրս պէտք է ելլէ, նոյն միջոցին մնացեալները բան մը կը պահեն սենեակին մէջ. դուրսի անձը, ներս գալով, նուագին զօրութեամբը պէտք է գտնայ պահուած առարկան. ահա թէ ինչպէս։ Մէկը կը նստի նուագին առջեւը. դուրսի անձը երբ ներս կը մտնէ՝ կ'սկսի նուագել, որչափ որ

փնտռող անձը առարկային մօտենայ, այնքան, նուագին ձայնը կը ցածցնէ, իսկ որքան որ առարկայէն հեռանայ, նուագին ձայնը այնքան կը բարձրացնէ, մինչեւ որ պահուած առարկան գտնէ։

7

ՀԱՐՑ—ՊԱՏԱՍԽԱՆԻ

Սոյն զուարճալի եւ հրահանգիչ խաղը կը կատարէք հետեւեալ կերպով. — Ձեր հիւրերուն կուտաք մէկ մէկ թղթի կտոր եւ կ'առաջարկէք որ իւրաքանչիւրը ո՛ եւ է նիւթի մը վրայ հարցում մը գրէ այդ թուղթին վրայ եւ ծալլելով ձեզ տայ. Երբ ամէն ոք իւր հարցումը գրած եւ ձեզ տուած է, կը դնէք զանոնք թաշկինակի մը մէջ եւ լաւ մը խառնելով, կրկին կը ներկայացնէք իրենց որ հատ մը առնեն եւ ինչ հարցում որ գայ իրենց՝ անոր պատասխանը գրեն եւ ստորագրելով՝ դարձեալ ձեզ տան. — Երբ ամէն ոք գրած է իւր հարցումը, կ'սկսիք մի առ մի կարդալ թէ հարցումները եւ թէ պատասխանները հանդերձ ստորագրութեամբ։ Այս խաղը շատ զբօսեցուցիչ է երբ հարցումները եւ պատասխանները ճարտար գրուած են։

8

ԱԾԱԿԱՆՆԵՐ

Թերթ մը թուղթ և մատիտ կը բաժնուի խաղացողներուն, որուն վրայ իւրաքանչիւրը՝ պարտի գրել 5 կամ 6 ածական. — Միեւնոյն ժամանակ, մէկը պարտի գրել փոքրիկ պատմութիւն մը, որ պէտք է պարունակէ ճիշտ այնքան ածական որքան ածական որ միւսները գրած են։

Երբ ամէն ոք իւր թուղթը գրած է, կը հաւաքուին տոմսք և այն անձը որ պատմութիւնը գրած է, կ՚սկսի կարդալ զայն, բայց փոխանակ իւր գրած ածականները կարդալու՝ պարտի անոնց տեղ դնել այլոց գրածները, ինչ որ գրութեան իմաստը բոլորովին փոխելով՝ ծիծաղաշարժ բան մը կ՚ըլլայ. զոր օրինակ «դեղձանիկը» սեւ թռչուն մ՚է որ «ստախօս» ձայն մը ունի, երբ առաւօտները կանուխ իւր «ճերմակ» ձայնով կ՚սկսի երգել շատ «արագընթաց» տպաւորութիւն մը կ՚ընէ մինչեւ իսկ «կլոր» մարդուն վրայ։

9

ԱԳԱՐԱԿԱՊԱՆԸ

Սոյն խաղին մէջ մէկը կ՚ըլլայ կենդանաբոյծը. և միւսները կ՚ըլլան մէկ մէկ կենդանի, ինչ որ իրենց տէրը որոշէր է, զոր օրինակ, շուն, կատու, ագլոր, դեղձանիկ եւլն. եւլն. արգիլեալ կենդանիին ըլլալով միայն բադը. խաղացողք կլոր շրջանակ մը կազմելով կը նստին աթոռներու վրայ, իրենց տէրոջը շուրջը, տէրը

մէջերնին աթոռի մը վրայ նստած կ'սկսի կենդանեաց վրայ փոքրիկ պատմութիւն մ'ընել, այս միջոցին պէտք է ամենքն ալ երկու ձեռքերնին ծունկերնուն վրայ դրած ըլլան, և որ կենդանիին անունը որ յիշէ պէտք է այդ անունը կրողը՝ այդ կենդանիին ձայնը հանէ, երբ ամէն կենդանիին անունները մէկ անգամէն յիշէ, ամենքն ալ պարտին նոյն ձայներն հանել, ինչ որ խիստ զուարճալի կ'ըլլայ, երբ սակայն իր պատմութեանը մէջ բադի մը անունը յիշէ, պէտք է իսկոյն ձեռքերնին ետին տանին՝ և այնպէս մնան մինչև որ ուրիշ կենդանիի մը անունը տայ, որ ժամանակ պէտք է իրենց նախկին ձևը առնեն. այս շարժումներուն միջոցին կենդանիներուն տէրը որուն որ ձեռքը կարենայ բռնել, անիկայ գրաւ մը կուտայ, և մէջտեղէն ելլելով մնացեալք կը շարունակեն խաղը։

10

ԱՉՔ ԿԱՊԵԼ

Հրաւիրեալներէն մէկուն աչքը թաշկինակով մը կապելու է, և մէջտեղը կեցնելով բոլորտիքը շրջանակ մը կազմելու է ոտքի վրայ կեցած, և նոյն անձին բոլորտիքը դառնալու է, երբ խումբը երկու երեք շրջան ըրած է կը կենայ, և մէջտեղը կեցող անձին կը հարցնեն թէ որո՞ւն առաջքը կը գտնուի, այն միջոցին պէտք է նոյն անձը կեղծ ձայն մը հանէ. եթէ կին է այր մարդու ձայն, իսկ եթէ այր մ'է, կնոջ ձայն, ևլն. եթէ աչքը կապուած անձը ճիշդ գուշակէ թէ ո՞վ է, կապուողը կ'ազատի և միւս անձը մէջտեղ կուգայ, որուն աչքը կապելով, խաղը կը շարունակուի։

11

ԳՈՒՇԱԿԵԼԻ ԱՌԱՐԿԱՆ

Ձեր հիւրերուն կ'ըսէք որ, ձեր այս ինչ բարեկամը (հոն գտնուողներէն միայն անունը տալով) տարօրինակ յատկութեամբ մը օժտուած է, և թէ կրնայ միտք պահուած ոևէ առարկայի անունը գուշակել: Այս ըսելով՝ սենեակէն դուրս կը հանէք այն բարեկամը և կ'սկսիք ձեր բարեկամներուն հարցնել թէ ինչ առարկայի անուն կուզեն որ դուրսի անձը գուշակէ. ըսենք որ «Տակառ» ըսին, շատ լաւ, կ'ըսէք և դուրսը գտնուող ձեր բարեկամին կ'իմացնէք որ կրնայ ներս գալ և գուշակել միտք պահուած առարկային անունը. միևնոյն ժամանակ յայտնելով իրեն թէ իր մարգարէական կարողութեանը վրայ լի վստահութեամբ խօսած էք ձեր բարեկամացը և կը խնդրէք իրմէ որ սկսի գուշակել միտք պահուած առարկային անունը: — Այս ըսելով, կ'սկսիք շատ մը ուրիշ առարկայի անուններ տալ որոնց «ոչ, այդ չէ» պիտի պատասխանէ, բայց ի վերջոյ երբ ըսէք թէ «Աթո՞ռ է, Տակա՞ռ է», պիտի պատասխանէ թէ տակառ է:

Այս խաղին գաղտնիքը այն է որ ձեր ընկերոջը հետ նախապէս համաձայնած էք սա կերպով որ միտք պահուած անունը պիտի յիշէք չորքոտանիի մը կամ չորս ոտք ունեցող առարկայի մը անունէն յետոյ. և որովհետև շատ մը անուններ յիշելէ վերջ յիշեցիք աթոռ՝ որ չորս ոտք ունի և յետոյ տակառը, ձեր բարեկամը կրցաւ իսկոյն գուշակել որ միտք պահուած առարկան տակառն էր:

12

ԱՆՏԵՍԱՆԵԼԻ ՍՈՒԼԻՉԸ

Այս խաղին համար մէկը մէջտեղը կը կեցնեն, բոլորտիքը կլոր մը կը կազմեն, և կ'ըսեն իրեն որ՝ մէկը սուլիչի ձայն մը պիտի հանէ և ինքը պարտաւոր է գտնալ սուլողը. այս միջոցին վրան կուտան պատառուայ վերարկու մը որուն ետին՝ դերձանով մը, սուլիչ մը կախած են։

Այժմ, կ'սկսին կլոր կլոր դառնալ նոյն անձին չուրջը, միևնոյն ժամանակ, սուլելով, մարդը որ գաղտնիքը չը գիտեր, կ'աշխատի սուլողը գտնել, դէպ ի ձայնը եկած կողմը դառնալով միշտ, բայց ի զուր, և այսպէս, մինչև որ գաղտնիքը մէջտեղ ելլէ, բաւական ժամանակ կը տևէ և մեծ զուարճութիւն կը պատճառէ ներկայ եղողներուն։

13

ԿԱՆԹԵՂԸ ՄԱՐԵԼԸ

Խիստ ծիծաղաշարժ է հետեւեալ խաղը և շատ պարզ միանգամայն. — Սեղանի մը վրայ կը դնէք կանթեղ մը, և նոյն ուղղութեամբ գրեթէ 10 քայլ հեռուն կը կեցնէք մէկը՝ որուն աչքերը կը կապէք, և կ'ըսէք իրեն թէ, յառաջանալով, պէտք է երթայ զայն մարէ. այս փորձը ընելու համար մարդուն ըրած շարժումները ամբողջ ներկաներուն ծիծաղը կը շարժէ։

14

ԲԱՐԵԿԱ՛Մ, ԿԸ ԶԱՐՆԵՆ

Սենեակին մէջ, քով քովի դնելու է երկու աթոռներ; որուն մէկ հատին վրայ պէտք է նստի խաղը գիտցող մը, իսկ միւսին վրայ նստեցնելու է խաղին անտեղեակ անձ մը, և անոր գլխուն վրայ ծածկելու է խոշոր լաթ մը կամ սեղանի ծածկոց մը, այնպէս որ սենեակին մէջ անցած դարձածը չը կարենան տեսնել. — Այն անձը որ խաղին տեղեակ է, պէտք է զգուշութեամբ, ծածկոցը գլխուն վրայէն վար քաշէ դէպ ի ուսերուն վրայ և այսպէսով գլուխը ազատ պահէ։ Այս բանը սակայն, պէտք է զգուշութեամբ ընէ որպէս զի իւր ընկերը բնաւ չը կասկածի իւր վրան։ — Այժմ, խաղին ծանօթ անձը, կօշիկով մը կը զարնէ իւր գլխուն, միեւնոյն ժամանակ «բարեկա՛մ, կը զարնեն» ըսելով, իւր ընկերը պարտի հարցնել իրեն, «ո՞վ է զարնողը». — Առաջին խաղացողը պէտք է սենեակին մէջ գտնուող անձի մը անունը տայ. այս ինչ անձն է ըսելով, և իբրև թէ ճիշդ գուշակած ըլլար. ներկաները ճիշդ է, ճիշդ է, կ՚ըսեն. յետոյ, խաղը գիտցողը, կ՚սկսի զարնել քովինին գլխուն, որ այն ալ, իւր կարգին, կ՚սկսի պօռալ. «Բարեկա՛մ, կը զարնեն», «ո՞վ է զարնողը» կը հարցնէ իրեն. հարուածեալը պարտի գուշակել զարնողին անունը, և երբ ուէ անձի անուն կ՚ուտայ, ներկայք ճիշդ չէ կ՚ըսեն և խաղը ընողը կուտայ երկրորդ հարուած մ՚ալ և դարձեալ, ճիշդ չէ, կը պօռան ներկաները և հարուածները կը շարունակուին տեղալ խեղճին գլխուն, մինչեւ որ համբերութիւնը կը հատնի և ծածկոցին տակէն դուրս կ՚ելլէ։ Այս խաղին զուարճալի կէտը այն է որ, հա-

րուածները ընդունողը կը կարծէ որ սենեակին մէջինններն են որ կը զարնեն, մինչդեռ բուն իսկ իր քովինստողն է որ հարուածները կ'իջեցնէ իր գլխուն ։

15

ՀՐԱՇԱԼԻ ՈՏԱՆԱՒՈՐՆԵՐԸ

Սոյն խաղին մասնակցողներուն կը տրուի մէկ մէկ թերթ թուղթ և մատիտ, և կը խնդրուի որ իւրաքանչիւրը տող մը ոտանաւոր գրէ, և թուղթը ծալլելով քովինին տայ. միայն վերջին բառը ըսելով ։ Սոյն անձն ալ պարտի երկրորդ տող մը գրել և դարձեալ ծալլելով և միայն վերջին բառը ըսելով յանձնէ քովինին, այսպէս շարունակելու է ձեռքէ ձեռք մինչեւ որ 8, 10 կամ աւելի տողեր գրուած են. որմէ յետոյ, թուղթը բանալով յայտնապէս կը կարդացուի սոյն իմաստալից ոտանաւորը ի մեծ զուարճութիւն ներկայից ։

16

ԿԱՏԱԿԵՐԳԱԿԱՆ ՆՈՒԱԳԱՀԱՆԴԷՍԸ

Այս խաղը խաղացողները, միջոց մը ինքզինքնին պիտի ձեւացնեն նուագածուաց խումբ մը ։

Ամէնքն ալ պէտք, իբր թէ ամէն մէկուն մէկ մէկ տեսակ նուագ կու տայ, և գլխաւորաբար, ածխալկի ձայներ՝ որոնք ամէնքն ալ բերնով կը հանեն ։ Նուագածուները

պարտին ամէնքը միեւնոյն ժամանակ նուագել, ինչպէս նաեւ նուագին պետը, որ ինքն ալ նուագ մը առած խմբին մէջտեղը կը կենայ, եւ կ'ըսէ հրաման ընել այսինչ (եղանակի մը անունն տալով) եղանակը զարնելու. — Երբ ամէն ոք իր [illegible] նուագը կը զարնէ, ինչ որ ծիծաղաշարժ տեսարան մը կը ներկայացնէ, նուագած ատենը, յանկարծ կը դադրեցնէ խաղը եւ կ'ըսէ թէ իր նուագը ուրիշի մը կու տայ եւ անոր նուագը իր ձեռքը կ'առնու [illegible] իր նոր գործիքը զարնել, [illegible] ագը առած նուագարանը, կ'սկսի իր նոր նուագը զարնել. — Այսպէս կը շարունակուի [illegible] ամէն ոք ուշադրութեամբ [illegible] եւ ամէն վայրկեան պատրաստ ըլլալով [illegible] փոփոխութեանց:

17

ՓԵՏՈՒՐԸ

Այս խաղին համար փոքրիկ թեթեւ փետուր մը գտնելու է: Խաղացողները՝ աթոռներնին իրարու խիստ մօտ դնելով, կլոր շրջանակ մը կը կազմեն: Այժմ, մէկը կ'սկսի խաղը, փետուրը օդին մէջ նետելով որչափ բարձր որ կրնայ. խաղին նպատակն է արգիլել փետուրը որ մէկու մը չը դպի. որովհետեւ որ անձին որ դպի, այդ անձը պարտի գրաւ մը տալ:

Անկարելի է նկարագրել իւրաքանչիւրին ըրած ճիգը որպէս զի փետուրը իր վրայ չը կենայ: Տեսարանը խիստ ծիծաղաշարժ կ'ըլլայ եթէ ամէն ոք ոգեւորութեամբ գործէ:

18

ԱԳԱՐԱԿԸ

Որովհետեւ այս խաղին մէջ միայն մէկ անձ է որ ծաղու առարկայ կ'ըլլայ, անոր համար, այնպիսի անձ մը ընտրելու է, որ կատակէ չի վշտանայ։ Աթոռ մը առնելով կը նստիք ձեր հիւրերուն մէջը, և կ'ըսէք թէ՝ ագարակապանը ըլլալով, պէտք է որ ամէնուն ալ մէկ մէկ կենդանիներու անուն դնէք, և որ կենդանիին անունը որ տաք, պէտք է որ այդ կենդանին ներկայացնող անձը նոյն կենդանիին ձայնը հանէ, որքան որ կրնայ նմանցնել. այս ըսելով կ'սկսիք այն անձէն որուն կատակ պիտի ընէք, և անոր անունը կը դնէք Աւանակ, իսկ միւսներուն ականջնիվար կ'ըսէք որ լուռ կենան։ Այս ըսելով, քիչ մը կ'սպասէք, և յետոյ մէկէնիմէկ կ'ըսէք Աւանակ. մարդը այդ միջոցին պէտք է սկսի յակամայս զռալ մինչդեռ միւսները ամէնքն ալ լուռ կեցած են։ Աւելորդ է ըսել թէ այս խաղը միեւնոյն ժամանակ կրկնել հարկ չըլլար այլեւս։

19

ՄԷԿՈՒ ՄԸ ԾՆԱԾ ԱՄԻՍՆ ՈՒ ՏԱՐԻՔԸ ԳՏՆԵԼՈՒ ՄԻՋՈՑ ՄԸ

Այս գործին համար ներկայացողին կ'ըսէք թէ որ ամսոյն մէջ որ ծնած է նոյն ամսոյն թիւը միտքը պահէ, զոր օրինակ, Յունուարը 1, Փետրուարը 2, Մարտը 3, եւայլն հաշուելով, յետոյ նոյն թիւին վրայ գումարէ այնչափ մ'ալ, և անոր վրայ աւելցնէ 5. արդիւնքը բազ-

մապատկէ 50ով և վրան աւելցնէ իւր բուն տարիքը , (անշուշտ բոլոր ատոնք մտքովը պիտի հաշուէ) վրան աւելցնէ 115 , և ելածէն պակսեցնէ 365ը , այսպէս կ'ունենայ հարիւրաւոր կամ հազարաւոր գումար մը , որուն առաջին թիւը կը ցուցնէ ծնած ամիսը , իսկ յաջորդները իւր տարիքը , զոր օրինակ . համարենք թէ ծնած է Մայիս ամիսը և տարիքն է 40 ։

Մայիս ամիսը 5րդն է	5
Կրկնելով	5
	10
Աւելցնելով	5
	15
50ով բազմապատկելով կ'ըլլայ	50
	750
Տարիքը աւելցնելով	40
	790
115 աւելցնելով	115
	905
365ը հանելով	365
	540

Կունենանք 540 թիւը , որուն առաջին 5 թիւը կը ցուցնէ 5րդ ամիսը (Մայիս) և վերջինները տարիքը որ է 40 ։

20

ՋԱՐՄԱՆԱԼԻ ԴԵՐՁԱՆԸ

Այս խաղին համար նախապէս առնելու է հաստը դերձան մը որուն կէսը աղի ջրի մէջ թրջելու և չորցընելու է, իսկ մնացեալ մասը այնպէս ձգելու է առանց

կտրելու, միայն միտք պահելով դերձանին աղի մասը։ Արդ, երբ խաղը ընել կ'ուզէք, կ'առնէք թեթեւ մատնի մը, և կ'ըսէք թէ կրնաք այդ մատնին դերձանէ մը անցնել, դերձանը այրել և այնպէս որ, մատնին դերձանէն չիյնայ, այս ըսելով, կ'սկսիք՝ դերձանին այն կէսը որ նախապէս պատրաստուած է, առնել, և մատնին մէջէն անցնելով այրել, և ահա պիտի տեսնէ՛ք թէ մատնին վար չիյնար, կ'ըսէք որ եթէ կ'ուզէք, դուք ալ փորձեցէք, և այս ըսելով, իրենց կուտաք դերձանին մնացեալ մասը որպէսզի փորձեն, և մեծ զարմանօք պիտի տեսնէն թէ չպիտի յաջողին։

21

ՍՔԱՆՉԵԼԻ ՆԱՄԱԿԸ

Այս խաղին համար, մէկը, քանի մը տող նամակ կը գրէ, և թուղթը ծալլելով, և գրութեան միայն վերջին բառը ըսելով, կը յանձնէ իր քովինին որ ինքն ալ պարտի իր կարգին քանի մը տող գրել, և վերջին բառը իր քովինին ըսելով գոցել, և այսպէս ձեռքէ ձեռք բաւական շարունակուելէ վերջ, բանալու է նամակը և կարդալու է որ հակասական նախադասութիւններ լեցուն ըլլալով, շատ ծիծաղաշարժ կ'ըլլայ։

22

ԱՆՅԱՑՏԱՑՈՂ ԴՐԱՄԸ

Սոյն խաղը ընելու համար կ'առնէք 10 հարիւրոր-դամէթր երկայնութեամբ դերձան մը որուն մէկ ծայրը

ծակ դրամ մը կը կապէք և միւս ծայրը կը կարէք ձեր թաշկինակին մէջտեղը. այժմ, ձեր հիւրերէն կուզէք նոյն տեսակէն դրամ մը և գաւաթ մը, և կ'ըսէք թէ այդ դրամը մէջը պիտի նետէք, վրան թաշկինակ մը պիտի ծածկէք և դրամը գաւաթին մէջէն անյայտ պիտի ընէք։

Սոյն միջոցին, առած դրամնիդ ճարպիկութեամբ մը ձեռքերնուդ մէջ կը պահէք, և թաշկինակնիդ գաւաթին վրայ ծածկելով՝ մէջը կարուած դրամը կը բռնէք և կ'ըսէք որ ապահով ըլլալու համար ո՛ր դրամը թաշկինակին մէջն է, կրնան շօշափել։ Երբ այսպէս հետաքրքիր եղողը դրամը շօշափելով իր վստահութիւնը կը յայտնէ, կ'ըսէք որ դրամը գաւաթին մէջը ձգէ. երբ դրամը գաւաթին մէջ նետած է, 1, 2, 3 ըսելով՝ շուտ մը թաշկինակը վեր կ'առնէք, և ահա կը տեսնեն որ դրամը, որուն գաւաթին մէջ նետուած ժամանակը ձայնը լսեցին, անյայտ եղած է, վասն զի թաշկինակին կարուած ըլլալով միասին վեր ելած է։

23

ԳԼԽԱՐԿԻՆ ՏԱԿ ԴՐՈՒԱԾ ԴՐԱՄ ՄԸ ԱՌՆԵԼ ԱՌԱՆՑ ԳԼԽԱՐԿԻՆ ՁԵՌՔ ԴՊՑՆԵԼՈՒ

Այս խաղը ընելու համար դրամ մը կը դնէք սեղանին վրայ, որուն վրայ գլխարկ մը կը ծածկէք. այժմ կը հարցնէք ձեր հիւրերուն թէ ո՞վ կրնայ գլխարկին տակէն դրամը առնել, առանց գլխարկին ձեռք դպցնելու, կամ գլխարկը վերցնելու։ — Սոյն միջոցին ձեռքերնուդ մէջ պահած պէտք է ըլլաք միեւնոյն տեսակ

ուրիշ դրամ մը ։ — Երբ ամէն ոք այդ բանին անկարելի եղած ըլլալը կը յայտնեն, կ'ըսէք թէ դուք կրնաք, և ձեռքերնիդ կը զարնէք սեղանին տակին և որպէս թէ սեղանը ծակելով, դրամը առած կ'ըլլաք, և ձեռքերնուդ մէջը դրամը ցոյց կուտաք ։ Հանդիսականք անշուշտ պիտի հետաքրքրուին և պիտի վեր վերցնեն գլխարկը, տեսնելու համար թէ արդեօք իրա՞ւ սեղանը ծակելով դրամը առիք ։ — Երբ այսպէս, գլխարկը վեր կը վերցնեն, կ'առնէք դրամը, որով դրամը առած կ'ըլլաք առանց գլխարկը վերցնելու ։

24

ՍԻՐԱՄՆԵՐԸ ՎԱՐՁԱՏՐԵԼ ԱՌԱՆՑ ՍԱԿԱՅՆ ՅԱՅՏՆԻ ԸՆԵԼՈՒ ՄՆԱՑԵԱԼՆԵՐՈՒՆ

Վարժարանի խնամակալութիւն մը, անգամ մը հրաւէր մը ստացաւ, իւր աշակերտուհեաց կէսը հանդէսի մը տանելու ։

Սոյն հրաւէրը՝ բաւական օրեր մեծ մտածման նիւթ եղաւ խնամակալութեան անդամոց համար, որովհետև հարկ էր այնպիսի կարգադրութիւն մը ընել որ, աշակերտուհեաց կէսը տանելով, մնացեալ կիսուն զգացումները չը վիրաւորուէին. — Վարժարանին մէջ կային 30 աշակերտուհի, որոնց 15 հատը միայն պիտի տանէին, իսկ մնացեալ 15 հատի պիտի ձգէին ։

Բաւական խորհելէ վերջ՝ հետեւեալ կերպով կարգադրեցին սոյն գործը. — Աշակերտուհիները կարգաւ շարեցին; տասնլիք 4 հատը ամենէն առաջ շարեցին, յետոյ՝ 5 հատ չը տարուելիք և այսպէս, ի սորբեւ նշա-

նախկեալ ձեւով. Ա գիրը կը ցուցնէ անոնք որ այդ հաճոյքին պիտի մասնակցէին, իսկ Բ գիրը՝ անոնք որ պիտի ձգուէին. — Երբ այսպէս, ի ստորեւ նշանակեալ ձեւով աշակերտուհիները կեցուցին, իրենց ըսին որ ինններորդ աշակերտուհին և անկէ վերջը իւրաքանչիւր ինններորդը չպիտի տարուէր.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Ա	Ա	Ա	Ա	Բ	Բ	Բ	Բ	Բ	Ա	Ա	Բ	Ա	Ա	Ա
16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
Բ	Ա	Բ	Բ	Ա	Ա	Բ	Բ	Բ	Ա	Բ	Բ	Ա	Ա	Բ

Հաշիւը սկսաւ 1էն և կլոր կլոր շարունակուեցաւ, իւրաքանչիւր ինններորդ աշակերտուհի դուրս ձգուելով, հետեւեալ եղանակաւ 9րդ 18րդ 27րդ 6րդ 16րդ 26րդ 7րդ 19րդ 30րդ 12րդ 24րդ 8րդ 22րդ 5րդ 23րդ։

25

ՕՇԱՐԱ՞Կ ԹԷ ՊԱՐԶ ՋՈՒՐ

Եթէ սոյն քիմիական խաղին միանայ քիչ մը լեզուի ճարտարախօսութիւն, մեծ հիացում կը պատճառէ։

Կ'առնէք երկու գաւաթ և երկու շիշ, որուն մէկ հատին մէջ պարզ ջուր, իսկ միւսին մէջ օշարակ կայ, զորս կը դնէք սեղանին վրայ։ Այժմ ձեր հիւրերուն կը հարցնէք թէ օշարա՞կ կուզեն թէ պարզ ջուր. անշուշտ օշարակն է որ պիտի նախընտրեն. այս պարագային, կարմիր օշարակը պարունակող շիշը կուտաք մէկու մը և պարզ ջուր պարունակողը դուք կ'առնէք, և հրամեցէք ըսելով կ'սկսիք ջուրը ձեր գաւաթը լեցնել՝ որ

նոյն պահուն օշարակի կը փոխուի, իսկ ձեր բարեկամը, երբ իր շիշին պարունակութիւնը իր գաւաթին մէջ կը լեցնէ, մեծ զարմացմամբ կը տեսնէ որ օշարակը ջրոյ փոխուած է։

Թէ ինչպէս կը կատարուի այս կարգի հետաքրքրական տարբաղադրութիւնը, բացատրենք.

Իբրեւ օշարակ ներկայացուցած շիշերնիդ կը պարունակէ մէկ լիտր ջուրի մէջ մէկ կրամի չափ (բէռմանկանաթ տը բօթաս) եւ երկու կրամ (ասիտ սիւլֆիւրիք) որ ջուրի մէջ լուծուելով անուշ կարմիր գոյն մը կը ստանայ։

Նոյն օշարակը լեցնելիք գաւաթին մէջ նախապէս (սու սիւլֆաթ տը սուտ)ով խառնուած 5—10 կաթիլ ջուր կը լեցնէք, որով, երբ շիշին պարունակած կարմիր հեղուկը գաւաթին մէջ կը լեցուի՝ իսկոյն գոյնը ճերմակի կը փոխուի. իսկ միւս ճերմակ շիշին պարունակած պարզ ջուրին հետ քիչ մը աւելի խառնուած է յիշեալ նիւթը, եւ գաւաթին յատակն ալ կարմիր գոյն ունեցող քիչ մը (անիլին բօթաս) դրուած է, որով, երբ ասոնք իրար կը խառնուին, գաւաթին ջուրը վայրկենապէս կարմիրի կը փոխուի։

26

19ԷՆ 1 ՊԱԿՍԵՑՆԵԼՈՎ 20 ՊԷՏՔ Է ՄՆԱՅ, ԵՒՐՈՊԱԿԱՆ ԴՐՈՒԹԵԱՄԲ

Ձեր հիւրերուն կ'ըսէք թէ 19էն 1 պակսեցնելով պէտք է 20 մնայ, եւ կը հարցնէք թէ ո՞վ կրնայ այս տեսակ կնճռոտ թուաբանական գործողութիւն մը ընել։

Ապահովաբար ամէնքն ալ պիտի ըսեն որ ասի անկարելի բան մ'է վասն զի թուաբանական ոեւէ կերպով կարելի չէ որ 19էն 1 պակսեցնելով 20 մնայ ։

Երբ այսպէս ամէն ոք իր ապիկարութիւնը կը խոստովանի, այն ժամանակ կ'ըսէք թէ ինչպէս գիտէք Եւրոպացիք կը գրեն 19ը նաեւ այսպէս XIX որուն մէջէն I պակսեցնելով կը մնայ XX այսինքն 20 ։

27

ՆՇԱՆԱՒՈՐ 45Ը

45 թիւը պէտք է բաժնել 4 մասերու, այնպէս որ՝ եթէ առաջինին վրայ 2 աւելցնենք, երկրորդ մասէն 2 հանենք, երրորդ մասը 2ով բազմապատկենք, իսկ չորրորդ մասին մէջ 2ը բաժնենք, մնացորդներուն գումարները նոյնը ըլլան ։ Օրինակ .

Ա. *մասն է* 8 *որուն վրայ 2 աւելցնելով կ'ունենանք* 10
Բ. » » 12 *որմէ 2 պակսեցնելով* » 10
Գ. » » 5 *զոր 2ով բազմապատկելով* » 10
Դ. » » 20 *որուն մէջ 2ը բաժնելով* » 1θ

45

28

ՄԻՏՔԸ ՊԱՀՈՒԱԾ ԹԻՒ ՄԸ ԳՏՆԵԼ

Միտքը պահուած թիւ մը գտնելու համար շատ մը հնարքներ կան ։ Ի ստորեւ կը դնենք անոնց ամէնէն գործնականները .

Ա. ԿԵՐՊ. — Թող միտքը պահուած թիւը 3ով բազմապատկէ, մնացորդին վրայ 1 աւելցնէ, արդիւնքը 3ով բազմապատկէ եւ միտքը պահած թիւը վրան աւելցնելով, ամբողջ գումարը ըսէ ձեզ, որմէ մտքովնիդ կը հանէք վերջին թիւը եւ մնացածը կ'ըլլայ միտք պահուած թիւը։ Զոր օրինակ.

Ըսենք թէ միտքը պահած թիւն է	11
3ով բազմապատկելով կ'ունենանք	33
1 աւելցնելով	34
3ով բազմապատկելով	102
Միտքը պահած թիւը (11) *վրան գումարելով*	113
Որուն վերջի թիւը (3ը) *ջնջելով կ'ունենանք*	11

Որ է միտքը պահած թիւը։

Բ. ԿԵՐՊ. — Մտքերնիդ պահած թիւերնիդ իրմով բազմապատկեցէք։ Զոր օրինակ.

Ըսենք թէ պահուած թիւն է 11, 11×11—121. *մտքերնիդ պահած թիւերնուդ* 1*ը ջնջելով մնացորդը իրմով բազմապատկեցէք* 11—1=10×10=100։ *Սոյն երկու գումարներուն* (121 *եւ* 100) *տարբերութիւնը ինչ ըլլալը ըսէք, որ է* 21. *այժմ երբ* 21 *կ'ըսուի, խաղը ընողը պարտի մտքովը մէկ աւելցնել սոյն գումարին վրայ որ կ'ընէ* 22 *եւ կիսելով կ'ունենայ միտք պահուած թիւը որ է* 11։

Գ. ԿԵՐՊ. — Համարենք թէ դարձեալ միտք պահուած թիւն է 11

Վրան 1 աւելցնելով կ'ունենանք		12
3ով բազմապատկելով	»	36
1 աւելցնելով	»	37
Միտք պահուած թիւը վրան գումարելով կ'ըլլայ		48

Սոյն գումարէն հարկ է մտքով հանել 4, որով կը մնայ 44, որուն մէջ 4ը բաժնելով կ'ունենանք 11, որ է միտք պահուած թիւը։

Դ. ԿԵՐՊ. — Համարենք թէ միտք պահուած թիւն է 11

Կրկնելով	կ'ունենանք	22
4 աւելցնելով	»	26
5ով բազմապատկելով	»	130
Վրան 12 աւելցնելով	»	142
10ով բազմապատկելով	»	1420

Այժմ կը հարցնէք թէ ի՞նչ գումար գտաւ, և նոյն գումարէն (այսինքն 1420էն) մտքովին կը հանէք 320ը որով կ'ունենաք 1100, որուն վերջի երկու զէրոները ջնջելով կ'ունենանք 11, որ է միտք պահուած թիւը։

Ե. ԿԵՐՊ. — Ըսենք թէ միտք պահուած թիւն է 11

Մէկը հանելով կը մնայ	10
2ով բազմապատկելով կ'ըլլայ	20
Միտքը պահուած թիւը վրան գումարելով կ'ըլլայ	31

Այժմ, արդիւնքը հարցուցէք, որուն վրայ, մտքովին աւելցուցէք 3, որով կ'ունենաք 34. այս թուոյն մէջ 3ը բաժնելով կը մնայ 11, որ է միտք պահուած թիւը։

29

ՄՈԳԱԿԱՆ ՅԱՒԵԼՈՒՄ

1էն մինչև 9 այնպէս մը կարգադրեցէք որ գումարը ըլլայ 100։

Ահաւասիկ ձեւը

```
 15
 36
 47
----
 98
  2
----
100
```

30

ՎԵՐԱՇԻՆԱՈՒՄ ՄԱՏԱՆԻՆ

Կ՚ըսէք ձեր հիւրերուն որ, մատանիի մը պէտք ունինք, զայն կտոր կտոր ընելու համար, բայց միեւնոյն ժամանակ կը խոստանանք մատանին կտոր կտոր ընելէ յետոյ զայն վերաշինել եւ յետոյ իր տիրոջը վերադարձնել։

Անշուշտ ձեր հիւրերուն մէջ պիտի գտնուի այնպիսի մէկը՝ որ պիտի ուզէ իր մատանին այս տեսակ յանդուգն փորձի մը ենթարկել, ուստի երբ այդ անձը կուտայ իր մատանին կոտրելու համար, կը խնդրէք իրմէ որ զանազան մեկնութեանց եւ կասկածանաց տեղի չը տալու համար ինքը իր ձեռքովը կոտրէ իր մատանին եւ այս բանին համար մուրճ մը կուտաք ձեռքը եւ կոտրել կուտաք մատանին. ապահովաբար մատանիին տէրը պիտի դժկամակի եւ յուզման ձեւեր պիտի ընէ. բայց դուք պէտք է հանդարտեցնէք զինքը, ըսելով որ, ձեր արհեստին զօրութեամբը, կարող էք մատանին վերաշինել, եւ թէ՝ հակառակ պարագային, եթէ չը յաջողիք, պարտաւոր էք մատանիին կրկին արժէքը վճարել։ Մատանիին տէրը այսպէս համոզելէ վերջը, կ՚ըսէք ձեր բարեկամներուն թէ, պէտք եղած ակերչական

գործիքները քովերնիդ չունենալնուդ հարկ է այժմ կորած մատանիին կտորները չուկայ զրկել որպէս զի նորէն ձուլուի և մատանին վերաշինուի, և այս ըսելով, պատուհանը կը բանաք և «Գացէ՛ք շինուելու, ո՛վ մատանի, և շուտով վերադարձէք» ըսելով մատանիին բեկորները պատուհանէն դուրս կը նետէք կամ նոյն իսկ մատանիին տիրոջը դուրս նետել կուտաք։

Այժմ՝ տաղին, ձեր հիւրերուն դառնալով կ'ըսէք թէ մատանին հասած է ոսկերչին ձեռքը, և սկսած է շինել. քիչ մը յետոյ կ'ըսէք թէ ոսկերիչը մատանին ճամբայ հանած է, և քիչ մը յետոյ դարձեալ, եկաւ, ըսելով պատուհանը կը բանաք և «գացէք ձեր տիրոջը» ըսելով, ձեռքումնիդ պատուհանէն դէպ ի մատանիին տիրոջը շարժում մը կ'ընէք, և «մատներնիդ է» կ'ըսէք. այժմ մատանիին տէրը և բոլոր ներկայք զարմացմամբ պիտի տեսնեն թէ կորսուած մատանին տիրոջը մատը անցած է կրկին։

Այժմ բացատրենք թէ ի՛նչպէս կը կատարուի այս խաղը.

Տիկինի մը կամ օրիորդի մը հետ նախապէս համաձայնելով, իրարու նման երկու հատ խիստ աժան կեղծ մատանիներ կուտաք, ինչ որ դժուար չէ գտնել հատին 1, 2 դահեկանի վճարելով։ Երբ կորսուելու համար մատանի մը կ'ուզէք ներկայներէն, ձեր բարեկամուհին՝ առանց յայտնի ընելու, կուտայ մատը դրած այդ կեղծ մատանին (միւսը գրպանը պահած ըլլալով), և միեւնոյն ժամանակ, երբ մատանին կոտրելու կամ կոտրել տալու կը ձեռնարկէք, դժկամակութեան ձեւեր կ'ընէ, յայտնի չընելու համար. և երբ մատանիին կտորները ոսկերիչին զրկելու համար պատուհանը կը բանաք, նոյն միջոցին զգուշութեամբ միւս մատանին մատը կը դնէ առանց յայտնի ընելու, և երբ «մատներնիդ» է կ'ըսէք,

այն ժամանակ, որպէս թէ բնաւ բանէ մը տեղեակ եղած չըլլար, մատին վրայ կը նայի և հոն տեսնելով վերաշինուած մատանին, թէ ինքը և թէ ներկայք մեծ զարմանք և հիացում կը յայտնեն սոյն անլուծելի խնդրոյն։

31

ԼՈՒԲԻԱՆ ԵՓԵՑԱՒ

Այս խաղին համար, սենեակին մէջ բան մը կը պահուի, որ մէկը դուրսէն գալով, պէտք է գտնայ։ Երբ նիւթը պահուած է, դուրսի անձին կ՚ըսէք. «Լուբիան եփեցաւ, հրամեցէք ներս ճաշելու». ասոր վրայ, փնտռողը ներս կուգայ և կ՚սկսի աստ անդ նայիլ, գտնելու համար. պահուած առարկային մօտեցած կամ հեռացած ըլլալը իրեն կը ծանուցուի. շատ պաղ է տակաւին, պաղ է, աւելի տաք է, խիստ տաք է, այրելու վրայ է, կ՚այրի ըսելով, որչափ որ նիւթէն հեռանայ կամ անոր մօտենայ։

32

ԱՆՀԱՒԱՏԱՐԻՄ ՍՊԱՍԱՒՈՐՆԵՐԸ

3 անձեր իրենց 3 սպասաւորներովը գետէ մը պիտի անցնին նաւակով մը. նաւակը մէկ անգամին երկու ճամբորդ միայն կրնայ առնել։ Սպասաւորներուն համար կասկած կայ որ մտքերնին դրած են իրենց տէրերը

սպաննել կամ կողոպտել, եթէ 2 ծառայ միայն 1 տէրով կամ 3 ծառայ 2 տէրով ։ Խնդիրը այն է որ, ի՞նչ կերպ այս անձերը դիմացի կողմը պիտի անցնին, այնպէս որ նաւը ետ դառնայ և գետին երկու կողմը գտնուող ծառայներուն թիւը տէրերուն թուոյն հաւասար ըլլայ ։ Սոյն խնդիրը կը լուծուի հետեւեալ կերպով.

Նախ 2 ծառայները կ'երթան որոնց մէկը նաւակով ետ կը դառնայ, յետոյ 2 ծառայները դարձեալ կ'երթան որոնց մէկը ետ կը դառնայ, յետոյ 2 տէրերը դիմաց կ'անցնին և մէկ տէրը ու այն տեղէն ծառայ մը ետ կը դառնան, յետոյ տէրերէն 2ը դիմաց կ'անցնին և հոն գտնուող ծառան նաւակը ետ կը բերէ. անգամ մը որ 3 տէրերը ապահով կերպով գետը կ'անցնին, ծառաները կը ձգուին որ դիմաց անցնին, ինչ կերպով որ կուզեն ։

33

ԳՏՆԵԼ 3 ԿԱՐԳ ԹՈՒԱՆՇԱՆՆԵՐՈՒ ԳՈՒՄԱՐԸ ՄԻԱՅՆ ԱՌԱՋԻՆ ԿԱՐԳԸ ՏԵՍՆԵԼՈՎ

Մէկու մը թիւ մը գրել տուէք. ենթադրենք թէ այդ թիւն է 76854. երկու տող թուանշան ևս գրելու չափ տեղ բաց ձգելով գիծ մը կը քաշէք, և կ'սկսիք աջ կողմի վերջի թուանշանէն թիւ մը պակսեցնելով մնացածը որ է 3, գրել աջ կողմը, պակսեցուցած 1երնիդ կը տանիք ձախ կողմի գլուխը, և այսպէս, երբ երկու ծայրի թուանշանները ունիք, վերի մնացեալները նոյնութեամբ վար կ'առնէք. այսպէս, ձեր գծին տակը գրելիք թուանշանը կ'ըլլայ 176853, յետոյ կ'առաջար-

կէք որ երկրորդ կարգ թուանշան մը եւս գրէ ։ Ենթադրենք թէ 34721 ըլլայ գրելիքը․ այժմ դուք կը գրէք երրորդ տողը իւրաքանչիւր թուանշանի գումարը 9ի ամբողջացնելով որով կը գրէք 65278, և այսպէս 3 կարգին գումարը կը լինի 176853.

76854
34721
65278
176853

5 կարգ թուանշաններու գումարն ալ կ'ըլլայ միեւնոյն կերպով․ զոր օրինակ, մէկը կը գրէ կարգ մը թուանշաններ, դուք կ'ըսէք որ երկու կարգ թուանշան միայն գրելով, և մնացեալ երկու կարգը ձգելով որ դիմացինիդ գրէ, կրնաք ըսել թէ ինչ պիտի ըլլայ ամբողջ գումարը ։ Այս փորձին համար պէտք է միաւորէն 2 պակսեցնել և դնել ձախ կողմը ։ Օրինակի համար, ըսենք թէ գրուած առաջին թուանշանն է 76854, այս կարգին և գրուելիք միւս 4 կարգին գումարը պէտք է յանգի 276852ի ։ Երբ առաջին կարգի թուանշանը գրուած է, ձեր հաշիւը ընելով տակը կը գրէք գումարը․ այժմ ձեր գրած առաջին կարգը ծալլելով թուղթը կը յանձնէք երկրորդի մը որպէս զի երկրորդ տողը գրէ, որ ենթադրենք թէ եղած ըլլայ 34721․ դուք այժմ իւրաքանչիւր թիւ 9ի ամբողջացնելով տակը կը գրէք 65278, և ծալլելով ուրիշի մը կուտաք որ ան ալ գրէ չորրորդ տողը, որ համարենք թէ եղած ըլլայ 80765, դուք դարձեալ ձեր հաշիւն ընելով, այսինքն իւրաքանչիւր թիւ 9ի ամբողջացնելով կը գրէք 19234, և այսպէս՝ համագումար կ'ունենանք 276852.

76854
34721
65278
80765
19234
276852

Այս հաշուոյն մէջ նկատի առնելիք կէտն այն է որ առաջին կարգի թուանշանները քանի հատ որ են, յաջորդներն ալ պէտք է այնքան ըլլան. նաեւ առաջին կարգի թուանշանին միաւորը 1 կամ 0 ըլլալու չէ։

34

ԶԱՐՄԱՆԱԼԻ ԳՐՈՒԹԻՒՆԸ

Կ'առնէք կտոր մը թուղթ, վրան անուն մը կը գրէք; յետոյ այն թուղթը կուտաք ներկայներուն որ այրեն, պատուիրելով իրենց միանգամայն որ զգոյշ ըլլան այրած թուղթին մոխիրը խնամօք պահելու, վասն զի նոյն մոխիրին միջոցաւ մէջտեղ պիտի հանէք գրուած գիրը։

Երբ թուղթը այրած՝ և փոշին ձեզ տուած են, կը խնդրէք որ ներկայներէն մէկը առնէ այդ մոխիրը, որուն մասնաւոր յատկութիւն մը տուէք էք ձեր արհեստին միջոցաւ, եւ զայն իր ձեռքին մէջ չփէ։ Երբ այս բանը կ'ընէ, ամենքը զարմացմամբ կը տեսնեն որ այրած գիրը այդ անձին ձեռքին մէջ գրուած է. աւելորդ է ըսել որ փոշին ձեռքին մէջ առնողը նախապէս պէտք է ձեռքը ցոյց տայ, որպէս զի մէջը տեսնեն եւ ապահով ըլլան որ գրուած բան մը չկայ։

Այժմ պարզենք գաղտնիքը.

Սոյն խաղը ընելու համար հարկ է ներկայններուն մէջէն ընկեր մը ունենալ, որուն ձեռքին մէջ, նախապէս սրածայր փայտի կտորով մը կաթով կը գրէք՝ յետոյ ձեր թուղթին վրայ գրելիք բառը, և գրելէ վերջ վայրկեան մը սպասել կուտաք որպէս զի գիրը չորնայ։ Երբ այսպէս պատրաստէ, կը խնդրէք որ՝ ներկայններէն մին՝ մոխիրը առնելով, ձեռքին մէջը չփէ, ձեր ընկերը՝ յառաջ գալով կ՚առնէ մոխիրը և ձեռքին մէջ չփելովը յառաջ կուգայ զարմանալի գիրը։

35

ՀՐԱՇԱԼԻ ԼՐԱԳԻՐԸ

Ներկայններէն թաշկինակ մը կ՚ուզէք և նոյն թաշկինակը տուողէն կը խնդրէք որ մատիտով մը ստորագրէ թաշկինակին վրայ. յետոյ, նոյն թաշկինակը կտոր կտոր կ՚ընէք և կամ իրեն ընել կուտաք եթէ ձեզ վստահութիւն չունի։ Յետոյ, այդ պատռած թաշկինակին կտորները կը դնէք պնակի մը մէջ եւ վրան քիչ մը գինւոյ ոգի (խապերթօ) լեցնելով, լուցկիով կը վառէք։ Երբ բոցերը կը սկսին ելլել, կը խնդրէք որ բան մը տան վրան ծածկելու համար. ներկայններէն մին լրագիր մը կուտայ՝ որ կը բանաք, և կը ցուցնէք՝ որպէս զի մէջը ծածկուած բան մը չըլլայ, և յետոյ, երբ իրենց վստահութիւնը ստացած էք, կը ծածկէք այդ լրագիրը բոցերուն վրայ, և ահա դուրս կը հանէք վերանորոգեալ թաշկինակը ստորագրութիւնը վրան։ Թէ ի՛նչպէս կը կատարուի այս, պարզենք.

Այս խաղին համար ներկայններուն մէջէն երկու գործակից ունենալ հարկ է։ Միոյն կուտաք երկու

թաշկինակ և կ'ըսէք որ մէկը ստորագրէ ձեզի տայ, խսկ միւսը գրպանը պահելով. երբ պատռելիք թաշկինակ մը ուզէք, ստորագրելով, այն ժամանակ ձեզի տայ:

Այժմ, կ'առնէք երկու լրագիր, մէկը կը բանաք և գետինը կը տարածէք, վրան՝ բանալով կը դնէք այդ ստորագրեալ թաշկինակը, անոր վրան, դարձեալ միւս լրագիրը կը դնէք, և եզերքները խէժով կը փակցընէք, ու ծալլելով՝ կու տաք ձեր երկրորդ գործակցին:

Արդ, երբ ներկայներէն թաշկինակ մը կ'ուզէք պատռելու համար, ձեր առաջին գործակիցը, ստորագրելով կու տայ նոյն թաշկինակը առանց յայտնի ընելու և երբ այրելով, մէկէ մը բան կ'ուզուի բոցերուն վրայ ծածկելու համար, նոյն միջոցին ձեր երկրորդ գործակիցը, անտարբեր կերպով, կու տայ այդ պատրաստուած լրագիրը, որ առնելով բոցերուն վրայ կը ծածկէք, և նոյն միջոցին, ձեռքի արագ շարժմամբ մը, թաշկինակը մէջէն պատռելով դուրս կը հանէք, խսկ պատռուած թաշկինակին կտորները ձեւով մը լրագրին մէջ առնելով, դուրս կը նետէք:

Այս խաղը եթէ ճարտարութեամբ և ճարտարախօսութեամբ ի գործ դրուի, շատ հետաքրքրական եւ զարմանալի է:

36

ԵՐԿՈՒ ԳԼԽԱՐԿՆԵՐԸ

Մէկը, ձեռքը երկու գլխարկ բռնած սենեակ կու գայ, և մէկ հատը իր գլուխը դնելով, միւսը կու տայ ուրիշ անձի մը, որ պարտի առաջնոյն ըրած բոլոր շարժ-

մանց հակառակն ընել ։ Զոր օրինակ . եթէ գլխարկը գլուխը դնէ , անիկայ պէտք է հանէ , եթէ նստի, միւսը պէտք է ոտքի կենայ , այսպէս , ինչ շարժումներ որ ընէ պարտի անոր հակառակը ընել , և որչափ արագ որ կարենայ ։

Անգամ մը որ խաղը սկսի , արդէն առիթը կը ներկայանայ ամէն տեսակ շարժումներ ընելու , ինչ որ շատ ծիծաղելի կ'ըլլայ , մանաւանդ երբ շարժումները հնարողը ճարտար մէկը ըլլայ ։

37

ՄՈԳԱԿԱՆ 9 ԿԱՄ 15Ի ԳՈՒՄԱՐԸ

1 *էն մինչև* 9 *այնպէս կարգադրել . որ ամէն կողմանէ ալ հաշուելով , գումարի* 15 *ի յանգի .*

2	9	4
7	5	3
6	1	8

38

ԲԱԶՄԱՊԱՀԱՐԱՆ ՆԱՄԱԿԸ

Կ'առնէք երես մը նամակի թուղթ , կը խնդրէք որ բարեկամները ստորագրեն անոր մէջ , յետոյ կը բերէք վստահուած ծրար մը . և այդ թուղթը ծալլելով , իրենց

աչքին առջև կ'այրէք. Նոյն միջոցին, փողոցին դուռը կը զարնուի, և ձեզ կ'իմացնեն թէ՝ նամակաբերը ձեզ ուղղեալ նամակ մը բերած է. կը բերեն նամակը, և կը տեսնէք որ 5 տեղէ խոշոր կնքամոմերով գոցուած է։

Կը զարմանաք, թէ արդեօք ի՞նչ կարևոր բան կրնայ պարունակել, կը պատռէք պահարանը մեծ անձկութեամբ, և ի՞նչ կը տեսնէք, մէջէն կ'ելլայ ուրիշ պահարան մը դարձեալ կնքեալ, և այսպէս 7 պահարան մէջմէջի. երբ 7րդ պահարանը կը տեսնէք, չուարած և յուզեալ, կը խնդրէք ձեր մէկ բարեկամէն որ ինքն բանայ, և եթէ գէշ լուր մը կայ, չուտով չհաղորդէ, բարեկամնիդ կը բանայ պահարանը, և ի՞նչ տեսնայ, բարեկամներուն ստորագրած թուղթը մէջտեղ կ'ելլայ ի մեծ զարմանս ամենեցուն։

Ահա թէ ինչպէս կատարել պէտք է այս զուարճալի և խիստ հետաքրքրական խաղը։

Կ'առնէք 7 հատ իրարմէ մեծ պահարաններ, որոնց քովերը կը բանաք զմելիով և գոցելով կը կնքէք հինգ տեղէ և մէջէմէջ կը դնէք։ Ամենէն վրայի պահարանին վրայ կը գրէք հասցէն, ձեզ ուղղեալ, և մեծէն մինչև ամենապզտիկը երկարող փայտի կտոր մը կը դնէք մէջը, այնպէս որ կարելի ըլլայ փաթթուած թուղթը իսկոյն ամենափոքր պահարանին մէջ նետել, երբ այս կ'ընէք, խաղին մէկ մասը պատրաստ է։ Այժմ, ինչպէս ըսինք, կ'առնէք երես մը թուղթ, ստորագրել կուտաք, և ծալլելով երբ պիտի այրէք, փոխանակ նոյն թղթին, ճիշտ նոյն նոյն մեծութեամբ ուրիշ թուղթ մը կ'այրէք, որ նախապէս պահած պէտք է ըլլաք ձեր բաճկոնին գրպանը, զոր ձեռքի արագութեամբ մը կ'առնէք անկէց, և ձեռքերնուդ մէջ կը պահէք, և նոյն միջոցին որ դուրս կ'ելլաք ճրագը բերելու որպէս զի ստորագրեալ թուղթը այրէք, դուրսը կը ձգէք

մանց հակառակն ընել ։ Զոր օրինակ․ եթէ գլխարկը գլուխը դնէ, անիկայ պէտք է հանէ, եթէ նստի, միւսը պէտք է ոտքի կենայ, այսպէս, ինչ շարժումներ որ ընէ պարտի անոր հակառակը ընել, և որչափ արագ որ կարենայ ։

Անգամ մը որ խաղը սկսի, արդէն առիթը կը ներկայանայ ամէն տեսակ շարժումներ ընելու, ինչ որ շատ ծիծաղելի կ՚ըլլայ, մանաւանդ երբ շարժումները հնարողը ճարտար մէկը ըլլայ ։

37

ՄՈԳԱԿԱՆ 9 ԿԱՄ 15Ի ԳՈՒՄԱՐԸ

1էն մինչև 9 այնպէս կարգադրել. որ ամէն կողմանէ ալ հաշուելով, գումարի 15ի յանգի․

2	9	4
7	5	3
6	1	8

38

ԲԱԶՄԱՊԱՀԱՐԱՆ ՆԱՄԱԿԸ

Կ՚առնէք երես մը նամակի թուղթ, կը խնդրէք որ բարեկամները ստորագրեն անոր մէջ, յետոյ կը բերէք վառուած ճրագ մը․ և այդ թուղթը ծալլելով, իրենց

աչքին առջեւ կ'այրէք․ Նոյն միջոցին, փողոցին դուռը կը զարնուի, և ձեզ կ'իմացնեն թէ՝ նամակաբերը ձեզ ուղղեալ նամակ մը բերած է․ կը բերեն նամակը, և կը տեսնէք որ 5 տեղէ խոշոր կնքամոմերով գոցուած է։

Կը զարմանաք, թէ արդեօք ի՞նչ կարեւոր բան կրնայ պարունակել, կը պատռէք պահարանը մեծ անձկութեամբ, և ի՞նչ կը տեսնէք, մէջէն կ'ելլայ ուրիշ պահարան մը դարձեալ կնքեալ, և այսպէս 7 պահարան մէջմէջի․ երբ 7րդ պահարանը կը տեսնէք, շուարած և յուզեալ, կը խնդրէք ձեր մէկ բարեկամէն որ ինքն բանայ, և եթէ դէշ լուր մը կայ, շուտով չհաղորդէ, բարեկամնիդ կը բանայ պահարանը, և ի՞նչ տեսնայ, բարեկամներուն ստորագրած թուղթը մէջտեղ կ'ելլայ ի մեծ զարմանս ամենեցուն։

Ահա թէ ինչպէս կատարել պէտք է այս զուարճալի և խիստ հետաքրքրական խաղը։

Կ'առնէք 7 հատ իրարմէ մեծ պահարաններ, որոնց քովերը կը բանաք գմելիով և գոցելով կը կնքէք հինգ տեղէ և մէջէմէջ կը դնէք։ Ամենէն վրայի պահարանին [illegible] ձեռ ուղղեալ, և մեծէն

Carré magique

23	5	12	22	32	17
33	1	31	7	10	29
18	35	21	11	2	24
13	9	26	16	28	19
4	27	6	30	36	8
20	34	15	25	3	14

Pseudonyme.

այտի կտոր մը կը դնէք փաթթուած թուղթը մէջ նետել, երբ այս աստ է։ Այժմ, ինչ- թուղթ, ստորագրել ի այրէք, փոխանակ ւթեամբ ուրիշ թուղթ ծ պէտք է ըլլաք ձեր ն արագութեամբ մը մէջ կը պահէք, եւ րագը բերելու որպէս ք, դուրսը կը ձգէք

մանց հակառակն ընել ։ Զոր օրինակ . եթէ գլխարկը գլուխը դնէ , անիկայ պէտք է հանէ , եթէ նստի , միւսը պէտք է ոտքի կենայ , այսպէս , ինչ շարժումներ որ ընէ պարտի անոր հակառակը ընել , և որչափ արագ որ կարենայ ։

Անգամ մը որ խաղը սկսի , արդէն առիթը կը ներկայանայ ամէն տեսակ շարժումներ ընելու , ինչ որ շատ ծիծաղելի կ'ըլլայ , մանաւանդ երբ շարժումները հնարողը ճարտար մէկը ըլլայ ։

[redacted]
ra de délicatesse dans le *pianissimo* qu

Մ

1 էն մ ... ղ-
մանէ ալ հ



38

ԲԱԶՄԱՊԱՀԱՐԱՆ ՆԱՄԱԿԸ

Կ'առնէք երես մը նամակի թուղթ , կը խնդրէք որ բարեկամները ստորագրեն անոր մէջ , յետոյ կը բերէք [redacted]ռուած ճրագ մը , և այդ թուղթը ծալելով , իրենց

աչքին առջեւ կ՚այրէք․ Նոյն միջոցին, փողոցին դուռը կը զարնուի, և ձեզ կ՚իմացնեն թէ՝ նամակաբերը ձեզ ուղղեալ նամակ մը բերած է․ կը բերեն նամակը, և կը տեսնէք որ 5 տեղէ խոշոր կնքամոմերով գոցուած է։

Կը զարմանաք, թէ արդեօք ի՞նչ կարեւոր բան կրնայ պարունակել, կը պատռէք պահարանը մեծ անձկութեամբ, և ի՞նչ կը տեսնէք, մէջէն կ՚ելլայ ուրիշ պահարան մը դարձեալ կնքեալ, և այսպէս 7 պահարան մէջմէջի․ երբ 7րդ պահարանը կը տեսնէք, չուարած և յուզեալ, կը խնդրէք ձեր մէկ բարեկամէն որ ինքն բանայ, և եթէ գէշ լուր մը կայ, չուտով չհաղորդէ, բարեկամնիդ կը բանայ պահարանը, և ի՞նչ տեսնայ, բարեկամներուն ստորագրած թուղթը մէջտեղ կ՚ելլայ ի մեծ զարմանս ամենեցուն։

Ահա թէ ինչպէս կատարել պէտք է այս զուարճալի և խիստ հետաքրքրական խաղը։

Կ՚առնէք 7 հատ իրարմէ մեծ պահարաններ, որոնց քովերը կը բանաք զմելիով և գոցելով կը կնքէք հինգ տեղէ և մէջէմէջ կը դնէք։ Ամենէն վրայի պահարանին վրայ կը գրէք հասցէն, ձեզ ուղղեալ, և մեծէն մինչեւ ամենապզտիկը երկարող փայտի կտոր մը կը դնէք մէջը, այնպէս որ կարելի ըլլայ փաթթուած թուղթը իսկոյն ամենափոքր պահարանին մէջ նետել, երբ այս կ՚ընէք, խաղին մէկ մասը պատրաստ է։ Այժմ, ինչպէս ըսինք, կ՚առնէք երես մը թուղթ, ստորագրել կուտաք, և ծալլելով երբ պիտի այրէք, փոխանակ նոյն թղթին, ճիշտ նոյն նոյն մեծութեամբ ուրիշ թուղթ մը կ՚այրէք, որ նախապէս պահած պէտք է ըլլաք ձեր բաճկոնին գրպանը, զոր ձեռքի արագութեամբ մը կ՚առնէք անկէց, և ձեռքերնուդ մէջ կը պահէք, եւ նոյն միջոցին որ դուրս կ՚ելլաք ճրագը բերելու որպէս զի ստորագրեալ թուղթը այրէք, դուրսը կը ձգէք

գրուած թուղթը, և հոն՝ մէկը առնելով զայն՝ կը նետէ Դրդ. պահարանին մէջ և փայտը դուրս հանելով կը տափակցնէ, և վար կ՚իջնայ ու դուռը զարնելով այնպէս կը ձևացնէ թէ նամակաբերը եկած և ձեզի նամակ բերած է։ Այս խաղը մեծ հիացում կը պատճառէ եթէ ընողը քիչ մը ճարպիկութիւն ունենայ և զարմացման կամ յուզման ձևեր ընէ։

39

ՀԵՏԵՒՈՒԹԻՒՆՆԵՐ

Այս խաղը՝ որ շատ ժողովրդական դարձած է Եւրոպայի մէջ, կ՚արժէ մերայնոց ևս ծանօթացնել։ Իւրաքանչիւր անձի պէտք է տալ մէկ թերթ թուղթ և մատիտ. այն ժամանակ խաղին առաջնորդը՝ կը խնդրէ որ ամէն մարդ թղթին գլուխը մէկ կամ մէկէ աւելի ածականներ գրէ, և գրելէ յետոյ մէկ մատի չափ տեղ թուղթը ծալլէ, որպէս զի գրածը չի կարդացուի, յետոյ իւրաքանչիւր ոք՝ իւր գրած թուղթը պէտք է տայ իւր քովինին, որուն վրայ այն ալ պարտի մարդու մը անուն գրել, և դարձեալ ծալլելով իւր քովինին տալ, որ այն ալ իւր կարգին մէկ կամ մէկէ աւելի ածականներ կը գրէ, յետոյ, յաջորդը, կը գրէ ներկայ գտնուող տիկնոջ մը կամ օրիորդի մը անունը, յաջորդը՝ դարձեալ կը գրէ, թէ ո՞ւր հանդիպեցան, յաջորդը՝ թէ ի՞նչ տուաւ այրը կնոջ, յետոյ, այրը ի՞նչ ըսաւ կնոջ, յետոյ ի՞նչ ըսաւ կինը մարդուն, յետոյ հետևանքը, և վերջապէս ի՞նչ ըսին մարդիկ այս գործին համար։ Ամէն անգամ որ բան մը կը գրուի պէտք է թուղթը ծալլուի

և քովի անձին տրուի, իսկ երբ վերջինը կը գրուի, Թուղթերը կը հաւաքուին և խաղին առաջնորդը կ'սկսի բարձրաձայն կարդալ Թուղթերը ։

40

ՈՂՋ ԿԵՆԴԱՆԻՆԵՐԸ

Ձեր բարեկամներուն կ'ըսէք թէ ի վիճակի էք աշխարհիս բոլոր վայրի գազանները ցոյց տալու իրենց՝ եթէ բարեհաճին գալ դիմացի սենեակը ։ Անշուշտ երբ այս կ'ըսէք, շատ զարմանալի և անկարելի կը թուի իրենց այս բանը, բայց ապահովցուցէք զիրենք որ, առաջին տեսողին յայտարարութիւնը պիտի կարենայ զիրենք բոլորովին ապահովել այս մասին ։

Երբ քիչ մը համոզում կը գոյանայ մէջերնին, կը սկսին մի առ մի գալ. այժմ, կը հարցնէք եկողին թէ ի՞նչ կենդանի կ'ուզէ տեսնել ։ Ենթադրենք թէ եզ մը տեսնել կ'ուզեմ ըսէ, հրամեցէք կ'ըսէք և կը տանիք ներսի սենեակը և կը խնդրէք իրմէ որ բարեհաճի հայելիին մէջը տեսնել եզը (այսինքն ինքզինքը), երբ այս կը կատարուի, կը պատուիրէք իրեն որ գաղտնիքը ուրիշի չը հաղորդէ, և ըսէ թէ իրապէս տեսած է եզը, և շատ ալ գոհ մնացած, այսպէս միւսները եւս յաջորդաբար կուգան իրենց ուզած կենդանիները տեսնելու ։

գրուած թուղթը, և հոն՝ մէկը առնելով զայն՝ կը նետէ Դրդ. պահարանին մէջ և փայտը դուրս հանելով կը տափակցնէ, և վար կ'իջնայ ու դուռը զարնելով այնպէս կը ձեւացնէ թէ նամակաբերը եկած եւձեզի նամակ բերած է։ Այս խաղը մեծ հիացում կը պատճառէ եթէ ընողը քիչ մը ճարպիկութիւն ունենայ և զարմացման կամ յուզման ձեւեր ընէ։

39

ՀԵՏԵՒՈՒԹԻՒՆՆԵՐ

Այս խաղը՝ որ շատ ժողովրդական դարձած է Եւրոպայի մէջ, կ'արժէ մերայնոց եւս ծանօթացնել։ Իւրաքանչիւր անձի պէտք է տալ մէկ թերթ թուղթ և մատիտ. այն ժամանակ խաղին առաջնորդը՝ կը խնդրէ որ ամէն մարդ թղթին գլուխը մէկ կամ մէկէ աւելի ածականներ գրէ, և գրելէ յետոյ մէկ մատի չափ տեղ թուղթը ծալլէ, որպէս զի գրածը չի կարդացուի, յետոյ իւրաքանչիւր ոք՝ իւր գրած թուղթը պէտք է տայ իւր քովինին, որուն վրայ այն ալ պարտի մարդու մը անունը գրել, և դարձեալ ծալլելով իւր քովինին տալ, որ այն ալ իւր կարգին մէկ կամ մէկէ աւելի ածականներ կը գրէ, յետոյ, յաջորդը, կը գրէ ներկայ գտնուող տիկնոջ մը կամ օրիորդի մը անունը, յաջորդը՝ դարձեալ կը գրէ, թէ ո՞ւր հանդիպեցան, յաջորդը՝ թէ ի՞նչ տուաւ այրը կնոջ, յետոյ, այրը ի՞նչ ըսաւ կնոջ, յետոյ ի՞նչ ըսաւ կինը մարդուն, յետոյ հետեւանքը, և վերջապէս ի՞նչ ըսին մարդիկ այս գործին համար։ Ամէն անգամ որ բան մը կը գրուի պէտք է թուղթը ծալլուի

և քովի անձին տրուի, իսկ երբ վերջինը կը գրուի, թուղթերը կը հաւաքուին և խաղին առաջնորդը կ'սկսի բարձրաձայն կարդալ թուղթերը։

40

ՈՂՋ ԿԵՆԴԱՆԻՆԵՐԸ

Ձեր բարեկամներուն կ'ըսէք թէ ի վիճակի էք աշխարհիս բոլոր վայրի գազանները ցոյց տալու իրենց՝ եթէ բարեհաճին գալ դիմացի սենեակը։ Անշուշտ երբ այս կ'ըսէք, շատ զարմանալի և անկարելի կը թուի իրենց այս բանը, բայց ապահովցուցէք զիրենք որ, առաջին տեսնողին յաջողութիւնը պիտի կարենայ զիրենք բոլորովին ապահովել այս մասին։

Երբ քիչ մը համոզում կը գոյանայ մէջերնին, կը սկսին մի առ մի գալ. այժմ, կը հարցնէք եկողին թէ ի՞նչ կենդանի կ'ուզէ տեսնել։ Ենթադրենք թէ եզ մը տեսնել կ'ուզեմ ըսէ, հրամեցէք կ'ըսէք և կը տանիք ներսի սենեակը և կը խնդրէք իրմէ որ բարեհաճի հայելիին մէջը տեսնել եզը (այսինքն ինքզինքը), երբ այս կը կատարուի, կը պատուիրէք իրեն որ գաղտնիքը ուրիշի չը հաղորդէ, և ըսէ թէ իրապէս տեսած է եզը, և շատ ալ գոհ մնացած, այսպէս միւսները եւս յաջորդաբար կուգան իրենց ուզած կենդանիները տեսնելու։

41

ՅԱՆՑԱՒՈՐԸ

Մէկը յանցաւոր եղած ըլլալով, կը նստեցնեն աթոռի մը վրայ, յետոյ ուրիշ մը կ'սկսի պտըտիլ. ամէնը անոր ականջին ի վար կ'ըսեն թէ ի՛նչ յանցանք ունի նստողը։ Հաւաքիչը պէտք է գրէ և կամ միտքը պահէ բոլորը, թէ ըսածնին և թէ ըսողներուն անունները։ Երբ ամենուն ալ կարծիքն առնուած է, հաւաքիչը կը սկսի մէկ առ մէկ կարդալ ամբաստանութիւնները, և կը հարցնէ յանցաւորին թէ, ո՞ւսկից կը յուսայ այդ զրպարտութիւնը, եթէ գիտնայ՝ զինքը զրպարտողը, այն ժամանակ, յիշեալը գրաւ մը կուտայ, և ինքը կը նստի յանցապարտին տեղը։ Հաւաքիչը՝ այն ժամանակ դարձեալ կ'սկսի պտըտիլ և իւրաքանչիւրին կարծիքը առնել նոր յանցաւորին նկատմամբ, և այսպէս կը շարունակուի խաղը։ Ամէն անգամ որ յանցաւորը չը գուշակէ թէ ո՞վ է զինքը զրպարտողը, գրաւ մը կուտայ մինչեւ որ վերջապէս յաջողի գտնել։

42

ՇՈՒՔՈՎ ՄԱՐԴ ՃԱՆՉՆԱԼ

Այս խաղին համար պէտք է խոշոր սաւան մը կախել սենեակին մէկ անկիւնին մօտ, և ետին քիչ մը հեռուն շատ փայլուն լամբար մը դնել սեղանի մը վրայ։ Սաւանին ետին մէկը կը կենայ՝ որուն գործն է շուքին

ճանչնալ բոլոր անոնք որ կարգաւ սաւանին ու լամբային մէջտեղէն կ'անցնին ։

Անցնողները՝ պէտք է, որքան որ կարելի է, ջանան ծպտելու, զոր օրինակ, գլուխնին ծածկելով, կեղծ պեխ կամ մօրուք դնելով, և ծպտելու համար ուրիշ տեսակ ձեւեր ընելով, որ շատ զուարճալի կ'ըլլայ ։ Երբ անգամ մը կամ երկուք խումբը կ'անցնի այսպէս, սաւանին ետեւի մարդը կը մտնայ խումբին մէջ, և ուրիշ մը իւր տեղը կը բռնէ, մինչեւ որ ամենքն ալ իրենց կարգին նստին սաւանին ետին ։

43

ՄԵՌԵԼԱՅԻՆ ԴԷՄՔԵՐ

Սոյն խաղին համար նախապէս կը պատրաստէք հետեւեալ բաղադրութիւնը . — Շիշի մը մէջ կը դնէք կէս տրամ սաֆրան, երկու արծաթ դգալի չափ աղ և վրան ալ 25 տրամի չափ գինւոյ ոգի լեցնելով շիշը լաւ մը կը ցնցէք և կը ձգէք որ մնայ մէկ երկու օր, ժամանակ ժամանակ շիշը ցնցելով ։

Արդ, երբ բարեկամներնիդ հաւաքուած են, իրենց կ'ըսէք որ երկար տարիներ աշխատելէ յետոյ վերջապէս յաջողած էք գտնել մարդիկ գեղեցկացնելու միջոցը, որով՝ արդէն գեղեցիկները, եւս առաւել կը գեղեցկանան, իսկ տգեղները այլ եւս պատճառ մը չեն ունենար իրենց անձէն դժգոհ ըլլալու ։ Այս հակիրճ ծանօթութիւնը տալէ յետոյ, կը խնդրէք ներկայներէն որ հաճին սեղանին շուրջը հաւաքուիլ, որուն վրայ կը դնէք հայելի մը, որպէս զի մէջը տեսնեն իրենց դէմքին կրած տարօրինակ փոփոխութիւնը ։

Երբ ամէնքը սեղանին չուրջը հաւաքուած են, ձեր պատրաստած վերոյիշեալ բաղադրութեամբը կը թրջէք բամպակի կտոր մը՝ որ մոխրակալի մը մէջ կը դնէք, և լոյսերը մարելով կամ դուրս հանելով լուցկիով մը կը վառէք այդ բամպակը միեւնոյն ժամանակ խնդրելով որ՝ հաճին դէմքերնին դիտել հայելիին մէջ։

Ներկայները հայելիին մէջ դէմքերնին տեսած ժամանակնին պիտի սկսին պոռալ և խնդալ վասն զի մեռելագոյն դէմքեր պիտի տեսնեն մէջը։

44

ՄՈՒԽԻ ՋԱՐՄԱՆԱԼԻ ՓՈԽԱԴՐՈՒԹԻՒՆ

Այս խաղը ըրած ժամանակնիդ ձեր բարեկամներուն կ'ըսէք որ, կարող էք ձեր ծխած սիկարին ծուխը պարապ ամանի մը մէջ փոխադրել։ Այս ըսելով. կը բերէք պարապ պնակ մը և ապակիէ ծածկոց մը որոնք սեղանին վրայ դնելով, ծածկոցը կը դնէք պնակին վրայ և վրան ալ թաշկինակ մը կը ծածկէք։ Այժմ դուք 10 քայլի չափ հեռու երթալով, կ'սկսիք ծխել ձեր սիկարը, միեւնոյն ժամանակ՝ յայտնելով ներկայներուն որ մինչ դուք ասդին սիկարը կը ծխէք անտեսանելի կերպով, մուխը կ'երթայ հաւաքուիլ պնակին մէջ, և ահա՛ մէկ երկու վայրկեան անցնելէ յետոյ, կը բանաք ծածկոցը, և ներկայք մեծ զարմացմամբ պիտի տեսնեն մէջը հաւաքուած ծուխը։

Թէ ի՞նչպէս կ'ըլլայ այս, բացատրենք.

Նախապէս՝ պնակին մէջ կը դնէք քանի մը կաթիլ (ասիտ քլօռիտրիք), իսկ կափարիչին մէջ քանի մը կա-

թիլ (ամօնեաք) որ ներկաները բնաւ չեն կարող նշմարել։ Երբ կափարիչը կը ծածկէք ամանին վրայ, (ամօնեաք)ը կաթելով (ասիտ քլօրիտրիք)ին վրայ, քիմիական կերպով կը կազմուի այդ կազը որ սիկառի ծուխի երեւոյթը ունի։

Այս խաղը եթէ ճարտարութեամբ ի գործ դրուի, մեծ ազդեցութիւն կ'ընէ ներկաներուն վրայ։

45

ԵՐԵՔ ԴԳԱԼՆԵՐԸ

Ասիկա շատ գեղեցիկ խաղ մ'է. բայց ընելու համար հարկ է ընկեր մը ունենալ։ Երեք հատ արծաթ դգալ քով քովի կը դնէք սեղանին վրայ, և կ'ըսէք թէ, դուք այժմ սենեակէն դուրս պիտի ելլէք, թող մէկը՝ ուզած դգալին դպի, դուք ներս գալով, պիտի գիտնաք ո՛ր դգալին դպած ըլլալը։ Այս ըսելով՝ սենեակէն դուրս կ'ելլէք, և երբ կ'իմացունեն ձեզ որ խաղը պատրաստ է, անմիջապէս ներս մտնելով, դէպի սեղանը կը յառաջանաք և կ'սկսիք ուշադրութեամբ քննել դգալները, իբր թէ ո և է մատի բիծ փնտռելու վրայ եղած ըլլաք, և վերջապէս «այս է» ըսելով մատերնիդ կը դնէք այն դգալին վրայ որուն դպած էին։

Ներկայք կը զարմանան զայս տեսնելով։ Գաղտնիքը սա է սահայն. ձեր ընկերոջը հետ նախապէս համաձայնած պէտք է ըլլաք, այսպէս. ենթադրենք թէ առաջին դգալին դպած են, ձեր ընկերը պէտք է ձեռքը բաճկոնին ո և է մէկ կոճակին տանի. եթէ երկրորդն է, մատը ականջին տանի. թէ որ երրորդն է՝ ձեռքը աչ-

քին տանի . այսպէս , տեսակ տեսակ կարգադրութիւններով կը կատարուի նոյն խաղը , որ գաղտնիքը չգիտցողներուն մեծ զարմանք կը պատճառէ ։

46

ՄՈԳԱԿԱՆ ԽՆՁՈՐԸ

Կակուղ խնձորի մը կեղեւին տակէն ասեղ և դերձան մը անցուցէք , ինչ որ դիւրութեամբ կարելի է ընել , ասեղը միեւնոյն ծակէն անցնելով ուսկից որ դուրս հանեցիք , և այսպէս շարունակելով , ամբողջ խնձորին բոլորտիքը դարձուցէք դերձանը . յետոյ , դերձանին երկու ծայրերէն բռնեցէք և ուշադրութեամբ քաշեցէք , այնպէս որ , դերձանին մէջտեղի մասը խընձորին մէջէն անցնի , որով խնձորը երկու մասի կը բաժնուի . այս կերպը շարունակելով , կրնաք ուզածնուդ չափ մասերու բաժնել խնձորին ներքին մասը ։ Երբ խաղին անտեղեակ անձ մը խնձորը կը կտրէ , զարմացմամբ պիտի տեսնէ թէ առանց կտրուած ըլլալու , խնձորը՝ մէջէն երկու կամ աւելի մասերու բաժնուած է ։

47

ՊԱՐՈՂ ԴՐԱՄԸ

Ծակ դրամ մը կը կապէք ձիու խիստ բարակ և երկար սեւ մազի մը , և կը դնէք սեղանի մը վրայ . դարձեալ սեղանին վրայ կը դնէք գաւաթ մը և փոք-

րիկ գաւազան մը որուն ծայրը պէտք է նախապէս գըրուած ըլլայ փոքրիկ կտոր մը կակուղ մեղրամոմ։ Այժմ, ներկայներուն կ'իմացնէք թէ զարմանալի խաղ մը պիտի ընէք. թէ դրամ մը ունիք, որուն ձեր ուզած շարժումը պիտի տաք։ Այս ըսած ժամանակնիդ, ձեր ձեռքին մէջ պէտք է ունեցած ըլլաք վերոյիշեալ գաւազանը, որուն հրաշալի յատկութիւններ ունեցած ըլլալը պէտք է յայտնէք ներկայներուն. այսպէս համառօտ պերճախօսութենէ մը յետոյ, կը մօտենաք սեղանին, որուն վրայ կը կենան պատրաստուած դրամը եւ գաւաթը, եւ ճարտարութեամբ մը դրամին կպցուած մազին միւս ծայրը կը սեղմէք գաւազանին ծայրի մեղրամոմին վրայ որ իսկոյն կը փակչի, որով դրամին կուտաք ձեր ուզած շարժումը։ Այս խաղին ժամանակ հարկ է որ լամբարին լոյսը ձեր եւ ներկաններուն մէջտեղը դրուած ըլլայ։

48

ԿԱՏԱԿ ՄԸ

Երկու ձեռքերնուդ մէջ կը պահէք մէկ մէկ քարէ գնդակ եւ բազուկնիդ կը բանաք որքան որ կրնաք. այժմ կ'ըսէք ձեր հիւրերուն որ՝ գնդակները պիտի փոխադրէք, այսինքն աջ ձեռքերնուդ գնդակը ձախ ձեռքերնիդ պիտի փոխադրուի, իսկ ձախ ձեռքերնուդ գընդակը աջ ձեռքերնիդ պիտի գայ, առանց ձեռքերնիդ իրար բերելու։ Ներկայք, անտարակոյս մեծ զարմանք պիտի յայտնեն թէ՝ առանց ձեռքերնիդ իրար բերելու, ի՞նչպէս կարելի է այս տեսակ փոխադրութիւն մը ընել, իսկ դուք, «Անհաւատիկ, թէ ի՞նչպէս կրնայ կատարել

վարպետ մը» ըսելով, ձեր երկու ձեռացը մէջ բռնած գնդակներնիդ մէկ մէկ աթոռի վրայ կը դնէք, մինչ բազուկներնիդ բացուած, եւ անգամ մը կլոր դառնալով, դարձեալ կ'առնէք զանոնք ձեր ձեռացը մէջ, ուրով՝ աջ ձեռքերնուդ գնդակը ձախ ձեռքերնիդ եկած կ'ըլլայ իսկ ձախ ձեռքերնուդը աջ ձեռքերնիդ, եւ այսպէս փոխադրութիւնը կատարած կ'ըլլաք, առանց ձեռքերնիդ իրարու բերելու։

49

ՋՈՒՐԻՆ ՄԷՋ ՆԵՏՈՒԱԾ ԴՐԱՄ ՄԸ ՁԵՌՔՈՎ ԱՌՆԵԼ, ԱՌԱՆՑ ՁԵՌՔԵՐՆԻԴ ԹՐՋԵԼՈՒ

Ընտանեկան համախմբմանց ժամանակ սոյն խաղն ալ ոչ նուազ հետաքրքրական է, մանաւանդ, երբ խաղին ընկերանայ ճարտարախօսութիւնը։

Տանը մէջ գտնուողներէն կը խնդրէք որ աման մը ջուր բերեն եւ սեղանին վրայ դնեն։ Երբ այս կը կատարուի, կ'ըսէք իրենց որ, դրամ մը նետեն մէջը, զոր դուք ձեռքերնիդ ջուրին մէջ մխելով պիտի առնէք, առանց սակայն ձեռքերնիդ փոքր ինչ թրջելու։

Աւելորդ է ըսել թէ, անտարակոյս ձեր սոյն յայտարարութիւնը, տեղի պիտի տայ ներկայներուն կողմանէ ըլլալիք տեսակ տեսակ մեկնութեանց եւ շատեր պիտի ըսեն թէ, անշուշտ ձեր նպատակին հասնելու համար ձեռնոց մը կամ ունելի մը գործածելնիդ պէտք է. բայց դուք, պէտք է միշտ պնդէք թէ իրենց ըրած բոլոր այդ ենթադրութիւններն սխալ են, եւ թէ ինչ որ կ'ըսէք նոյնը պիտի ընէք։

Երբ այսպէս, իւրաքանչիւր ոք, առանց ո եւ է գործիքի կամ ձեռնոցի սոյն փորձը կատարելը անկարելի կը նկատէ, եւ ձեզ կը ձգեն որ կատարէք, գրպաննուդ կը հանէք թուղթ մը (լիքօբօտ)ի փոշի, որ ամէն դեղագործի քով գտնուող պարզ եւ աժան բան մ'է, եւ կը լեցնէք ջուրին վրայ. այսպէս, (լիքօբօտ)ը ձեռնոցի պաշտօն կատարելով՝ կարող կ'ըլլաք ապահով կերպով ձեռքերնիդ ջուրին մէջ մխելով դրամը առնելու, առանց ձեռքերնիդ թրջելու։

50

ՎԱՐԺԱՊԵՏԸ

Այս խաղը ընելու համար մէկը վարժապետ կ'ըլլայ եւ միւսները կ'ըլլան աշակերտները, այժմ, վարժապետը կ'ըսէ թէ պիտի սկսի տղաքները քննել, նախ սկսելով այս ինչ դասէն (հոս դասին անունը տալով) եւ տղայք պարտին ճիշդ առ ճիշդ պատասխանել. օրինակ ենթադրենք թէ բուսաբանութեան վրայ պիտի սկսի հարցաքննել. կ'ըսէ թէ որն է ամենէն սիրուած եւ ամենագեղեցիկ ծաղիկը որուն առաջին գիրը «վ»ով կ'սկսի։

Հարցումը որու որ ուղղուած է, պէտք է շուտով պատասխանէ։ «վարդը»։ Այսպէս կրնայ շարունակել տեսակ տեսակ հարցումներ ընելով։ Ով որ սխալ պատասխանէ դրաւ մը կուտայ, որուն պատիժը պէտք է կրէ յետոյ։ Այս խաղը հրապուրիչ ընելու համար պէտք է շուտ շուտ ընել հարցումները, եւ իսկոյն պատասխանը պահանջել։

51

ԳՈՒՇԱԿԵԼԻ ԲԱՌԸ

Մէկը կը յայտարարէ թէ կարող է միտք պահուած ո եւ է բան գուշակել, եւ սենեակէն դուրս կ'ելլայ մինչդեռ սենեակին մէջինները բան մը մտքերնին կը պահեն։ Ըսենք թէ պահուածն է «մարդ» բառն. երբ գուշակողը ներս կը մտնէ, նստողներէն մին որ գիտէ գուշակելի բառը, եւ նախապէս համաձայնած են, կ'սկսի կարճ նախադասութիւններ ըսել։ Այժմ, գուշակողը պարտի իւրաքանչիւր նախադասութեան առաջին գիրը միտքը պահել, յետոյ կարճ դադարէ մը վերջ կ'սկսի ուրիշ նախադասութիւն մը. գուշակողը պարտի դարձեալ այն նախադասութեան առաջին գիրը առնել եւ կցել նախորդին, եւ այսպէս կը շարունակուի մինչեւ որ ամբողջ բառը չինուի։

Զոր օրինակ, ըսենք թէ «մարդ» բառն է միտք պահուածը, երբ գուշակողը ներս կը մտնէ, ընկերը կ'ըսէ «Մեծապատիւ տէր», դադար մը, յետոյ «ան ո՞վ է որ շատ կը սիրէք», դադար մը, յետոյ «րոպէ մը իսկ չէք կրնար առանց անոր ըլլալ», դադար մը, յետոյ «դուք շատ բարի էք». ահա այսպէս նախադասութեանց առաջին գիրերը առնելով կ'ունենանք «մարդ» բառը զոր գուշակողը իսկոյն կը գտնայ եւ ամենքը կը զարմանան։

52

ԹՈՒԱԲԱՆԱԿԱՆ ՀԱՇՈՒՈՎ ԴՐԱՄ ԶԱՆԱԶԱՆԵԼ

Մէկուն ըսէք որ մէկ ձեռքին մէջ պղինձ դրամ մը իսկ միւսին մէջ արծաթ դրամ մը պահէ եւ մէկու մը չըսէ թէ ո՞ր ձեռքին մէջ ինչ տեսակ դրամ կայ, եւ դուք պիտի կրնաք հաշիւ ընելով գտնել. Ինքը պէտք է որ զոյգ թիւ մը ինչպէս (4 . 6 . 8 եւն.) յատկացնէ պղինձէ դրամին, իսկ անզոյգ թիւ մը ինչպէս (1 . 9 . 11 եւն.) արծաթեայ դրամին։

Արդ, դրամները բռնող անձին կ'ըսէք որ, աջ ձեռքին մէջ բռնած դրամին յատկացեալ թիւը զոյգ թիւով մը, իսկ ձախ ձեռքին մէջ բռնած դրամին յատկացեալ թիւը, անզոյգ թիւով մը բազմապատկէ, եւ երկու հաշիւներուն մնացորդները իրարմէ հանէ, եւ եթէ մնացորդը զոյգ թիւ մ'է, արծաթ դրամը աջ ձեռքին մէջ է, եւ պղինձը ձախին մէջ, իսկ եթէ մնացորդը անզոյգ թիւ մ'է հակադարձը եղած կ'ըլլայ։ Օրինակով մը բացատրենք ըսածնիս։ Ըսենք թէ աջ ձեռքերնուդ մէջ դրած էք արծաթ դրամ մը իսկ ձախին մէջ պղինձէ դրամ մը։ Արդ պէտք է անզոյգ թիւ մը յատկացնէք արծաթէ դրամին, համարենք թէ 11 ըլլայ, իսկ զոյգ թիւ մը պղինձէ դրամին, ենթադրենք թէ 8 ըլլայ։ Արդ. աջ ձեռքին յատուկ թիւը որ է 11, կը բազմապատկէք զոյգ թիւով մը, ըսենք 4ով, կ'ունենանք այսպէս 44, իսկ ձախ ձեռքի դրամին յատուկ թիւը որ է 8 կը բազմապատկէք անզոյգ թիւով մը, որ ըսենք թէ 7 եղած ըլլայ. արդիւնքը կ'ըլլայ 56։ Այժմ 56 էն 44ը հանելով, կ'ունենանք 12, որ զոյգ թիւ մը ըլլալով, արծաթ դրամը աջ ձեռքին, իսկ պղինձը ձախին մէջ եղած ըլլալը ցոյց կուտայ։

53

ՎՐԱՆ ՆՇԱՆ ԴՐՈՒԱԾ ԴՐԱՄ ՄԸ ՈՐՈՇԵԼ ԱՌԱՆՑ ՎՐԱՆ ՆԱՅԵԼՈՒ

Սեղանին վրայ կը դնէք մարմարիոնի կտոր մը եւ կ'ըսէք ներկայններուն որ՝ վրան երկու արծաթ մէճիտ դնեն մէկ հատին վրայ նշան մը ընելով, եւ դուք՝ առանց վրան նայելու, պիտի կրնաք ըսել թէ ո՞րն է նշան դրուած ստակը. այս ըսելով, սենեակէն դուրս կ'ելլէք եւ երբ անոնք պատրաստ են, ձեզ իմաց կուտան եւ դուք ներս գալով, իսկոյն կ'առնէք երկու դրամները եւ գլխարկի մը մէջ դնելով, առանց վրան նայելու, դուրս կը հանէք ճիշդ այն դրամը որուն վրայ ներկայք խիստ փոքր նշան մը ըրած էին։

Ներկայք կը զարմանան թէ ինչպէս կարողացաք գտնել։ Խաղին գաղտնիքը սա է որ, երկու արծաթ դրամներէն այն՝ որ առած էին նշան մը ընելու համար, բնականաբար ձեռքէ ձեռք պտտցնելով՝ մետաղը տաքցած էր, իսկ միւսը պաղ կը մնար մարմարիոնին վրայ. այժմ, դուք երբ դուրսէն գալով երկու դրամները կ'առնէք եւ գլխարկին մէջ կը դնէք, շօշափմամբ կարող էք զանազանել պաղ եւ տաք դրամները եւ տաքցածը դուրս հանելով կ'ըսէք թէ այն էր վրան նշան դրուած դրամը։

54

ԳՈՒՇԱԿԻՉԸ

Սոյն խաղին համար, պէտք է որ երկու անձինք նախապէս համաձայնին, եւ կարգադրութիւն մը ընելով, խաղը բաժնեն մէջերնին։ Այսպէս՝ մէկը կ'ըլլայ գուշակիչը եւ միւսը կ'ըլլայ հարցումը ընողը։ Սոյն նախնական համաձայնութենէն յետոյ, գուշակողին աչքերը կապելով, ներկայներէն բաւական հեռու տեղ մը կը նստեցնեն զինքը։

Այժմ՝ հարցումները ուղղողը կ'սկսի իրեն զանազան հարցումներ ընել։

Անհաւասիկ, սովորաբար գուշակողին ուղղուելիք հարցումները։ «Կը յիշէ՞ք այս ինչ տիկինը կամ պարոնը։ Գուշակողը, այո՛, շատ լաւ կը յիշեմ, կը պատասխանէ։ — Կը ճանչնաք իր փողկապը կամ բաճկոնը. այո՛, շատ լաւ։ — Եւ կը ճանչնաք իր գլխարկը կամ վրայի հագուստը. այո՛, շատ լաւ։ — Այժմ, գուշակեցէք թէ մատս՝ տիկինին կամ պարոնին հագուստին ո՞ր մասին վրայ դրած եմ։ Ըսենք թէ հարցումները ուղղողը, սոյն միջոցին, մատը՝ տիկինին գլխարկին վրայ դրած ըլլայ, ինչ որ գուշակիչը, շատ ճիշդ կը գուշակէ, ի մեծ զարմանս ամենեցուն։

Սոյն խաղին գաղտնիքը այն է որ, յիշեալ երկու անձինք՝ նախապէս համաձայնած էին որ մատը վրան դնելիք մասին անունը պիտի յիշէ «Եւ» բառէն յետոյ. այսպէս, գուշակողը դիւրութեամբ կրցած էր գիտնալ որ մատը տիկինին գլխարկին վրայ դրած էր։

Երբ գուշակիչի դերը խաղին անտեղեակ անձի մը կը յանձնուի, աւելորդ է ըսել թէ, երկար ժամանակ

աչքերը կապուած մնալու դատապարտուած կ'ըլլայ , մինչեւ որ արտաքոյ կարգի դիպուած մը գայ օգնել իրեն ։

Գուշակիչը , ամէն անգամ որ սխալի , պարտի գրաւ մը տալ ։

55

ՊԱՀՈՒԱԾ ՀԱՒԿԻԹԸ

Սոյն խաղը ընելու է միայն այնպիսի անձի մը ո-րուն վրայ կատարեալ վստահութիւն ունիք թէ կատակ կը վերցնէ , որպէսզի մի գուցէ անախորժ հետեւութիւն մը յառաջ գայ ։

Ինչպէս որ խաղին վերնագիրը ցոյց կուտայ , հաւ-կիթ մը պիտի պահուի եւ ուրիշ մը պիտի գտնայ զայն ։ Այս խաղին համար , հաւկիթը պահողը , նախապէս կը համաձայնի հաւկիթը փնտռողին հետ , ի մտաս այն ան-ձին՝ որուն , կատակը պիտի ըլլուի ։

Հաւկիթը փնտռող անձը կ'ըսէ թէ , թող ներկայ-ները , տեղ մը հաւկիթ մը պահեն , եւ ինքը պիտի կա-րենայ դիւրութեամբ գտնել , ուր որ ալ պահուած ըլ-լայ , եւ այս ըսելով՝ սենեակէն դուրս կ'ելլէ ։

Սոյն միջոցին , դուրսի անձին սենեակի մէջի ըն-կերը կ'սկսի համոզել այն անձը որուն կատակը պիտի ընեն , որպէսզի հաւկիթը ինքը պահէ գլխարկին մէջը , ապահովցնելով զինքը միանգամայն թէ անշուշտ՝ փըն-տռող անձը , երբ ներս գայ , չը պիտի կարենայ գըտ-նել եւ պզտիկ պիտի մնայ ։

Հարկ է յիշել հոս որ՝ սոյն խաղին միջոցին , սեն-եակին մէջ գտնողները պէտք է գլուխնին ծածկած նստին ։



Երբ հաւկիթը նոյն անձին գլխուն վրայ պահուած է, լուր կուտան դուրսի անձին որ ներս գալով գտնայ: Յիշեալը ներս գալով, սենեակին մէջ քանի մը շրջան կ՚ընէ եւ որպէս թէ փնտռելէն սիրտը շատ նեղացած, կը մօտենայ հաւկիթը պահող անձին, եւ ձեռքը զօրաւոր կերպով գլխարկին վրայ դնելով, «հոս է. ահաւասիկ» կը պոռայ: Այսպէս, հաւկիթը կոտրելով, մարդուն երեսն եւ վիզն ի վար կ՚սկսի վազել ի մեծ խընդութիւն ներկայից:

56

ՀՈՂՄԱՑՈՅՑԸ

Սենեակին չորս անկիւնը դնելու է չորս հատ քարթեր, որոնց վրայ գրելու է, հիւսիս, հարաւ, արեւելք, արեւմուտք. երբ խաղը բաց դաշտի վրայ պիտի կատարուի քարթերը կը դրուին փայտէ գաւազաններու վրայ եւ այնպէս կը տնկուին հողին մէջ:

Ասկից յետոյ, ներկայներէն մին կ՚ըլլայ հողմացոյցը: Սոյն անցը պէտք է խաղին կատարելապէս տեղեակ ըլլայ, վասնզի ինքը պիտի ուղղէ խաղը, եւ որուն յաջողութիւնը եւ զուարճալի ըլլալը իրմէ կախում պիտի ունենայ:

Հողմացոյցը՝ խաղին մասնակցողները կը շարէ մէկ կամ քանի մը կարգի վրայ, որոնք ոտքի վրայ կեցած եւ ամէնքը մէկ կողմ դարձած պէտք է ըլլան: Յետոյ, ներկայից լռութիւն պատուիրելով, կ՚սկսի չորս անկիւններէն միոյն, որ կողմէն որ կը կարծէ թէ հողմը փչելու տրամադրութիւն ունի, անունը տալ: Զոր օրինակ. կ՚սկսի պոռալ «Արեւելք», խաղին մասնակ-

ցողները պէտք է ամէնքը մէկանց արեւմուտք դառնան. Երբ «Հարաւ» կ'ըսէ, պէտք է հիւսիս դառնան, եւ փոխադարձաբար։ Երբ հողմացոյցը՝ փոթորիկ ելաւ կը պոռայ, պէտք է ներկայք երեք անգամ կեցած տեղերնուն վրայ դառնան, եւ յետոյ կենան։ Շատ անգամ հողմացոյցը, սխալեցնելու համար ներկաները, կ'սկսի այն կողմին անունը տալ որուն հակադարձ ուղղութեան մէջ կը գտնուին իրենք. սոյն պարագային, անշուշտ, պարտին անշարժ կենալ։

Սոյն խաղին մէջ սխալողը պարտի գրաւ մը տալ։

57

ՎԻՃԱԿԱՀԱՆՈՒԹԻՒՆ ԽՐԱՏՈՒՑ

Սոյն խաղին համար, ներկաներէն իւրաքանչիւրին կը տրուի մէկ մէկ թղթի կտոր եւ կը խնդրուի իրենցմէ որպէսզի ամէն ոք մէկ մէկ խրատ կամ խորհուրդ գրէ այդ թղթին վրայ։

Երբ ամէն ոք իւր թուղթը գրած է ծալլելով կուտայ զայն անձի մը որ հաւաքիչի պաշտօնը կը կատարէ, եւ ամէնքը մէկանց թաշկինակի մը մէջ դնելով կը խառնէ եւ յետոյ՝ գրողներուն ներկայացնելով, կը խնդրէ որ իւրաքանչիւրը հատ մը առնէ այդ խրատաթղթերէն որ իրեն համար գրուած է մեծ խնամօք, այսպէս, ամէն ոք, հատ մը կ'առնէ նոյն թուղթէն եւ յետոյ մի առ մի կ'սկսին կարդալ։

Խրատները պէտք է անմեղ եւ զուարճալի նիւթեր ըլլան, սուր կատակներ կարելի է ընել միշտ պատշաճութեան սահմանին մէջ։ Ի ստորեւ կը դնենք քանի մը նմոյշներ.

«Կը յորդորեմ զձեզ որ նպարավաճառ ըլլաք, վասն զի բնութիւնը ձեզի ուրիշ յատկութիւն տուած չէ»։

«Ջանացէք միշտ գիշեր ժամանակ դուրս ելլել, որպէսզի տարիքնիդ չը յայտնուի»։

«Կը խրատեմ որ ինքզինքներնուդ շատ չը հաւնիք, վասն զի ձեզի գեղեցիկ ըսելու համար պէտք է կոյր ըլլալ կամ խուլ՝ ձեր տաղանդին հաւատալու համար։»

«Ջանացէք նուազ համարում ունենալ ձեր անձին վրայ, վասն զի խօսքը մէջերնիս, բան մը չէք արժեր։»

«Երբ դուրս ելլէք, ջանացէք ամայի փողոցներէն անցնիլ, վասն զի շատ նախանձողներ ունիք ձեր հրաշալի գեղեցկութեանը համար, եւն. եւն.։»

58

ՄԱՏԱՄ ԱՆԿՕ

Ներկայները կլոր շրջանակ մը կազմած՝ կը նըստին. այն անձը որ խաղը պիտի վարէ, կ'սկսի արտասուալից աչօք Մատամ Անկօ անուն աղքատ կնոջ մը պատմութիւնը ընել, որուն կեանքը պատուհասներով լի եղած է։

Իւրաքանչիւր պատուհասի, խեղճ կինը մէկ տկարութենէ մը կը բռնուի. նախ՝ գլխու ցնցում մը կ'ունենայ, յետոյ, աչքի արագ շարժել մը, յետոյ բերնի ծամրտկում մը, յետոյ քերուիլ մը եւն. եւն. ամէն անգամ որ նկարագրողը տկարութիւն մը կը պատմէ, կ'սկսի ձեւերով նմանցնել. ունկնդիրք պարտին նոյն բանը ընել նաեւ իրենք, ապա թէ ոչ պարտին գրաւ մը տալ։

Սոյն պատմութեան միջոցին սենեակը դիւահար-

ները հաւաքածոյի մը երեւոյթը կ՚առնէ, բոլոր ներկայ֊ները կրցածնուն չափ տարօրինակ շարժումներ ընելու վրայ ըլլալով։ Յետոյ, երբ պատմիչին նկարագրու֊թիւնը աւարտած է, կ՚ըսէ թէ խեղճ Մատամ Անիօն այնքան հիւանդութիւններ քաշելէ յետոյ, վերջապէս մեռած է եւ կը հրաւիրէ զանոնք արժանավայել յու֊ղարկաւորութիւն մը ընել խեղճին։ Ներկայք, աթոռ֊ներնին բռնած սենեակին բոլորտիքը շրջան մը կ՚ընեն եւ յետոյ կը նստին։

59

ՍՈՒՐԲԻԿ ՀՕՐԱՔՈՅՐ

Խաղացողները՝ շրջանակ մը կազմած կը նստին։ Անոնցմէ մին՝ իր աջ կողմը նստողին դառնալով կ՚ը֊սէ. «Կը ճանչնա՞ք Սուրբիկ հօրաքոյրս». ո՛չ, կը պա֊տասխանէ քովինը. լաւ ուրեմն կ՚ըսէ առաջինը, Սուր֊բիկ հօրաքոյրս այսպէս կ՚ընէ, ըսելով, աջ ձեռքը մին֊չեւ կզակը կը տանի, յետոյ ձեռքը մէջքը կը տանի. իր քովինը պարտի միեւնոյն հարցումները ուղղել քո֊վինին, եւ նոյն շարժումները ընել. եւ այսպէս կը շա֊րունակուի խաղը մինչեւ որ ամէնքն ալ իրենց կար֊գին նոյն հարցումները ուղղեն իրենց դրացիներուն։

Երկրորդ անգամուն երբ կարգը, առաջին հար֊ցումը ուղղողին կուգայ, սա կ՚սկսի, այս անգամ ալ աջ ոտքը շարժել, Սուրբիկ հօրաքոյրս այսպէս կ՚ընէ ըսելով։ Երրորդ անգամուն, ձախ ոտքը կ՚սկսի շարժել եւ այսպէս կը շարունակուին հարցումները եւ շար֊ժումները, ամէն անգամ նորանոր ձեւեր ընելով։

Պարզուած տեսարանը շատ ծիծաղաշարժ կ՚ըլլայ եթէ խաղին կարգադրիչը սրամիտ մէկն է։

60

ԱՅԼԱՓՈԽՈՒՄ

Խաղին մասնակցողներէն իւրաքանչիւրը պէտք է յայտնէ թէ ի՞նչ մարմնոյ այլափոխուիլ կ'ուզէ ։

Սոյն խաղին մէջ՝ ընդհանրապէս, տիկիններն են որ խաղը կ'սկսին ։ Այժմ ենթադրենք թէ տիկին մը վարդի փոխուիլ ուզէ, ուստի կ'ըսէ, «Կ'ուզէի վարդ մը ըլլալ» ։

Խաղացողներէն մին որ հաւաքիչի պաշտօնը ունի, կ'սկսի ներկայներուն հարցնել ։ «Եթէ Տիկին ....ը կամ Օրիորդ ....ը վարդ մը եղած ըլլար, ի՞նչ պիտի ընէիք, ի՞նչ պիտի խորհէիք, եւ ի՞նչ պիտի ուզէիք ըլլալ, եւ կ'սկսի իւրաքանչիւրին մօտը երթալով, ցած ձայնով՝ կարծիքը առնել, եւ թղթի մը վրայ նշանակել, սոյն երեք հարցմանց պատասխանները ։ Երբ ամենուն կարծիքն ալ հաւաքած է, բարձրաձայն կ'սկսի կարդալ գրուածները ։

Իւրաքանչիւր պատասխանին, այլափոխեալ Տիկինը պարտի ըսել թէ ո՞րմէ կը յուսայ այդ խօսքը ։ Եթէ ճիշդ գուշակէ, պարտի նոյն անձը գրաւ մը տալ, բայց եթէ չը կարենայ գիտնալ, այն ժամանակ Տիկինը պարտի գրաւ մը տալ, որմէ յետոյ երկրորդ այլափոխեալի մը կ'անցնին ։

Աւելորդ է ըսել թէ, հաւաքողը պարտի հաւաքած պատասխաններուն կարգը փոխել, որպէս զի գուշակելը դժուար ըլլայ, ապա թէ ոչ շատ դիւրին կ'ըլլայ գտնելը ։

Սոյն խաղին համար որոշ կանոն մը տալ դժուար է. անշուշտ միշտ ի նկատի առնելու է այլափոխեալ

անձին եւ անոր ընտրած առարկային իրարու ունեցած յարմարութիւնը եւ ըստ այնմ ջանալու է ճարտար պատասխան մը տալ. այսպէս՝ կանայք, կրնան ծաղիկի, ծառի, աղբիւրի, եւն.ի այլափոխուիլ, իսկ արք կրնան տունկի, թիթեռնիկի, եւ այլ կենդանիներու եւ արձաններու փոխուիլ։ Դարձեալ արք եւ կանայք կրնան տեսակ տեսակ նուագարաններու, ինչպէս նաեւ թռչուններու փոխուիլ։

Երբ Տիկին մը կամ Օրիորդ մը ծաղիկի մը կը փոխուի, սովորաբար արք կը սիրեն ըսել թէ՝ «Կ'ուզէի թիթեռնիկ ըլլալ, երթալ հոտոտելու համար զինքը եւն.»։ Եթէ թռչունի մը փոխուի, արք կ'ուզեն որ ծառ մը ըլլան, որուն վրայ գայ թառելու եւ այսպէս՝ իրենք, կարենան իր շնորհալի գեղեցկութիւնը վայելելու, եւ իր ներդաշնակ ձայնը լսելու։

Այսպէս, կարելի է տեսակ տեսակ գաղափարներ յայտնել ինչ որ շատ զուարճալի կ'ըլլայ։

Աւելորդ է ըսել թէ Տիկիններու եւ Օրիորդներու համար հարկ է միշտ փափուկ եւ հրապուրիչ պատասխաններ տալ։

61

ԿՕՇԻԿԸ

Այս խաղը շատ զուարճալի է, բայց պէտք է ընել միայն խիստ մտերիմ ընկերութեան մը մէջ։

Խաղին մասնակցողները գետինը նստած շրջանակ մը կը կազմեն՝ միայն երկու տեղ բաց ձգելով։ Տիկինները, պէտք է որ, հագուստներնին լաւ մը ծալլեն, որպէսզի կարելի ըլլայ դիւրութեամբ կօշիկը դարձնել շրջանակին մէջ։

Սոյն կարգադրութենէն յետոյ, խաղացողները կ՚սկսին ոտքերնուն ձեւացուցած կամարին տակէն կօշիկը պտտցնել ձեռքէ ձեռք ։ Կօշիկը գտնելու պաշտօնը ունեցողը՝ մէջտեղը կը կենայ, եւ կը ջանայ, խաղացողներուն շարժմանց հետեւելով, կօշիկը որուն ձեռքին մէջ ըլլալը գտնել ։

Երբ կօշիկը այն անձին ձեռքը հասնի որուն քովը բաց մը կայ, քանի մը անգամ կօշիկը գետինը կը զարնէ, եւ դարձեալ կ՚սկսին ձեռքէ ձեռք պտտցնել, մինչեւ որ մէջտեղի կեցողը կարողանայ գտնել ։

Երբ այսպէս, մէջտեղի անձը կարողանայ գտնել կօշիկը, ինքը կը նստի խաղացողներուն քով, եւ այն անձը որուն ձեռքը գտաւ, կ՚անցնի մէջտեղը եւ խաղը կը շարունակուի այսպէս յաջորդաբար ։

62

ՔԻԹ ՍԵՂՄԵԼ

Սոյն խաղը սկսելէ առաջ ամենուն կ՚ըսուի որ իւր քովինին քիթը պիտի սեղմէ եւ այն անձը որուն քիթը կը սեղմուի պարտի լուրջ կենալ եւ բնաւ չը խնդալ, յայտնելով միանգամայն որ խնդացողը պարտի գրաւ մը տալ ։

Խաղը կազմակերպողներուն նպատակն է սակայն, իրենց նախապէս որոշած մէկ անձին՝ կատակ մը ընել. այս պատճառաւ, կատակը ընող անձը նախապէս մատները սեւցնելով կը նստի կատակի ենթակայ ըլլալիք անձին քով. եւ մինչ ամէն ոք կ՚սկսի իւր քովինին քիթը սեղմել, ներկայք բնականաբար կը խնդան,

մինչդեռ նոյն անձը , բնաւ բանէ մը տեղեակ չըլլալով , եւ կարծելով թէ խաղին տարօրինակութեանը համար է որ կը խնդան , ինքն ալ կը խնդայ , ինչ որ աւելի կը շատցնէ միւսներուն ծիծաղը ։

Սոյն խաղը կարելի է ընել երկու հոգիի վրայ . իւրաքանչիւրը կարծելով թէ իր քիթը մրոտած չէ կը խնդայ միւսին վրայ , մինչ բոլոր ներկայք իրենց վրայ կը ծիծաղին ։

63

ԱՂԱՒՆԻՆ ԿԸ ԹՌԻ

Սոյն խաղը թէեւ շատերուն ծանօթ , բաւական հրապուրիչ եւ զուարճալի է ։ Խաղացողներէն մին մատը վեր կ'առնէ , «Աղաւնին կը թռի» ըսելով . յետոյ , աղաւնիին տեղ ուրիշ անուն մը կը յիշէ . եթէ յիշած անունը թռչող կենդանիի մը անուն է , խաղին մասնակցողք պարտին մատերնին վեր առնել , ասոր հակառակը պէտք է մատերնին վար պահեն , եթէ չը թռչող մարմին մը յիշէ ։

Սխալողը պարտի իւրաքանչիւր անգամին գրաւ մը տալ ։

Երբ խաղին առաջնորդող անձը ճարպիկ մէկն է , զանազան տեսակ մարմիններ արագաբար իրարու ետեւէ յիշելով , շատեր կը սխալին որով գրաւներն ալ կը շատնան ։

64

ՍԵՒՈՒԼԻԿ ՏԻԿԻՆԸ

Այս խաղը բաւական հետաքրքրական է եւ միանգամայն ճարտար կերպով կարգադրուած ։

Խաղին առաջնորդը կ'ըլլայ տիկին մը․ իր ձեռքին մէջ բռնած է փոքրիկ տուփ մը, որ կրկին յատակ ունի, եւ երկու քովէն կը բացուի ։ Տուփին մէկ մասին մէջ դրած է սեւ կնկան մը պատկերը ։ Տուփին մէջի կողմը եւս սեւ ներկած է որպէսզի խորամանկութիւնը յայտնի չըլլայ․ իսկ տուփին միւս մասին մէջ դրած է ածուխի փոշի ։

Տիկինը, փոքրիկ պատկերը ամէնուն ցոյց կուտայ եւ որպէսզի ո եւ է կասկած չունենան, կը ձգէ որ ամենքն ալ շօշափեն զայն, եւ մանաւանդ, կ'ուզէ վըստահութիւնը գրաւել այն անձին, որուն կատակը պիտի ընէ․ յետոյ, պատկերը, կրկին տուփին մէջը կը դնէ, ըսելով որ, քիչ մը վերջը պիտի տեսնեն որ այս փոքրիկ պատկերը շատ մը տարօրինակ շարժումներ պիտի ընէ պարզապէս ներկայներէն միոյն պատկերին վրայ փչելովը ։

Ասկից յետոյ, Տիկինը կը թուէ այն կանոնները որոնց հարկ է հետեւիլ խաղին յաջողութեանը համար ։ Սոյն կանոններն են․

1. Թեւերը խաչաձեւ բռնած ակնածանօք մօտենալ պատկերին ։

2. Պատկերին մօտեցած ժամանակ հագուստները կոճկած ըլլալ ։

3. Յարգանօք, գլխով բարեւել պատկերը՝ առանց բառ մը արտասանելու ։

4. Առանց խնդալու պատկերին վրայ փչել ։

5. Տեղը վերադառնալ միշտ լուրջ դէմքով, եւ նստելէ առաջ անգամ մը եւս գլխով բարեւել. Են. Են։

Սոյն կանոնները թուելէ յետոյ, Տիկինը, հետեւեալ բանախօսութիւնը կ՚ընէ. «Ազնիւ բարեկամք, սոյն տուփին մէջ գտնուող սեւուլիկ Տիկինը այժմ կը յայտարարէ ձեզ թէ պատրաստ է ամէն տեսակ չարչարանքներ ընել եթէ ձեռնէ իւրաքանչիւրը, վերոյիշեալ կանոններուն կէտ առ կէտ հետեւելով, անգամ մը փչէ պատկերին վրայ ։

Տիկինը, կ՚զգուշանայ առաջին անգամ կանչել այն անձը որուն կատակը պիտի ընեն. այլ կը կանչէ խաղին մասնակցող ուրիշ անձեր. ասոնք, խաղին տեղեակ ըլլալով, պահանջուած ձեւակերպութիւնները լիովին կը կատարեն, եւ զօրաւոր կերպով կը փչեն պատկերին վրայ, առանց սակայն ո եւ է վտանգի ենթարկուելու ։

Ամէն անգամ որ մէկը պատկերին վրայ կը փչէ, Տիկինը վերստին կը գոցէ տուփը եւ թեթեւ մը տուփին զարնելով դէպ ի ականջն կը տանի եւ կ՚ըսէ.

Թիք, թաք. Թիք, Թաք, աւա՜ղ, աւա՜ղ,
Տիկինը տակաւին չը վերակենդանանար ։

Երբ կարգը կուգայ այն անձին, որուն կատակը պիտի ըլլուի, տիկինը, ձեռքի ճարտարութեամբ մը, պատկերը կը դնէ տուփին այն մասին մէջ, ուր ածուխի փոշի կայ, որուն վրայ երբ կը փչէ, ամբողջ երեսը կը ծածկուի ածուխի փոշիով ինչ որ մեծ խնդութիւն կը պատճառէ ներկայներուն, որոնք կ՚սկսին ըսել. կեցցէ սեւուլիկ տիկինը եւ իւր ազատարարը, ծխնելոյզ մաքրողը։

Ծխնելոյզ մաքրողին ուրիշ բան չը մնար ընել այլ նոյն վիճակին երթալ համբուրել անոնք, որոնք ամենէն աւելի ախորժած էին սոյն խաղէն ։

65

× ԳՐԱԳԻՐԸ

Խաղին մասնակցողները կ'ընտրեն անձ մը, որ գրագրի պաշտօնը պիտի կատարէ. սոյն անձը կը նստի սեղանի մը առաջքը՝ որուն վրայ դրուած կ'ըլլան գրելու համար հարկաւոր նիւթերը ։

Գրագիրը, ներկայներուն իւրաքանչիւրին կը բաժնէ կէս կէս թերթ թուղթ ։ Ամէն ոք, պարտի իւր անունը գրել նոյն թուղթին գլուխը եւ ապա յանձնել գրագրին, որ պարտի խառնելով ներկայներուն բաժնել դարձեալ, ինչ կարգով որ գան, առանց վրանին նայելու ։

Իւրաքանչիւր ոք պարտի իւր կարծիքը գրել այն անձին նկատմամբ, որուն անունը կ'երեւայ թղթին գլուխը, եւ յետոյ զայն ծալլելով պարտի գրագրին տալ ։ Յիշեալը ամբողջ թուղթերը հաւաքելով պարտի բարձրաձայն կարդալ նախ անձին անունը եւ յետոյ՝ թէ ինչ կարծիք ունին իւր վրայ ։

Սոյն միջոցին՝ բնաւ ներելի չէ որ, ներկայներէն մին, գրագրին մօտենայ ճանչնալու համար գնահատողին գիրը ։ Ընթերցումէն վերջը թղթերը այրելու է ։

Աւելորդ է ըսել թէ պէտք է խոյս տալ անհաճոյ արտայայտութիւններէ, որպէսզի ենթակայ անձին զգացումները չը վիրաւորուին ։

66

ՆԱԻԱՎԱՐԸ

Սոյն խաղը կը պահանջէ չորս հոգի, որք են.

Ա. Նաւավար

Բ. Ոչխար

Գ. Գայլ

Դ. Կաղամբ

Կանոնաց պատիւ ընելու համար, ոչխարի կամ կաղամբի դերը անոնց յանձնելու է։

Խաղը սկսելէ առաջ, սենեակին մէջտեղը կը փըռուի սաւան մը որ գետի մը պաշտօնը պիտի կատարէ։

Նաւավարը ամէն մէկ անգամուն մէկ բան միայն կրնայ դիմացի կողմը անցնել, եւ պէտք է ուշադրութիւն ընէ որպէսզի ոչխարը եւ կաղամբը կամ գայլը եւ ոչխարը առանձին չը մնան, որպէսզի մէկը զմիւսը չուտէ։

Նաւավարը՝ իւրաքանչիւր անգամ որ սխալի, պարտի գրաւ մը տալ։

Թէ ինչպէս պէտք է ճշդութեամբ կատարել, պարզենք։

Ա. Նախ ոչխարը անցնել։

Բ. Վերադառնալ, կաղամբը դիմաց անցնել եւ ոչխարը միասին առնելով ետ դառնալ։

Գ. Ոչխարը առջին ձգելով՝ գայլը դիմաց անցնել, որպէսզի առանց վախու կարելի ըլլայ գայլը կաղամբին քով ձգել։

Դ. Յետոյ գալ եւ ոչխարը տանիլ։

67

ՉՈՐՍ ՄԱՏՈՎ՝ ԱՆՁ ՄԸ ՎԵՐ ՎԵՐՑՆԵԼ

Սոյն փորձին համար չորս հոգի պէտք է, որոնց երկուքը իրենց ցուցամատերնին, վեր վերցնելիք անձին կօշիկին տակը կը դնեն, իսկ միւս երկուքը ցուցամատերնին կը դնեն յիշեալ անձին արմուկին տակ։

Այսպէս, միեւնոյն ժամանակ, ամէնքը մէկանց ջանք մը ընելով, խիստ դիւրութեամբ կրնան վեր վերցնել այն անձը։

68

ԵՐԿՈՒ ԶԱՏ ՆԱՐՏԻ ՔՈՒԵԱՅՆԵՐ ՍԵՂԱՆԻՆ ՎՐԱՅ ՆԵՏԵԼՈՎ, ԱՌԱՆՑ ՏԵՍԱԾ ԸԼԼԱԼՈՒ ԹԻՒԵՐՆԻՆ ԳՈՒՇԱԿԵԼ

Ըսէք որ նարտի երկու քուեայ (զար) նետեն, յետոյ, այդ քուեայններուն մէկ հատին ցոյց տուած թուոյն կրկինին վրայ 5 աւելցնեն, յետոյ, ամբողջը դարձեալ սոյն 5 թուովը բազմապատկեն, եւ արդիւնքին վրայ աւելցնեն նետուած միւս քուեային թիւերը, եւ թող ամբողջ թիւը ըսեն ձեզ։ Սոյն թիւէն հանեցէք 5ին քառակուսին, այսինքն 25ը, այն ժամանակ պիտի ունենաք երկու թիւեր, որոնց տասնաւորը կը ցուցնէ առաջին քուեային թիւը, իսկ միաւորը երկրորդինը։

Օրինակով մը, ըսածնիս բացատրենք։

Համարենք թէ նետուած քուեայններուն թիւերն են 3 և 4։

Առաջինին կրկինն է 6
5 աւելցնելով կ'ունենանք 11
5ով բազմապատկելով, կ'ունենանք 55
Երկրորդ քուէային (4ին) թիւը վրան աւելցնելով 59
Սոյն թուէն 25ը հանելով կ'ունենանք 34

3 եւ 4 թիւերը կը ցուցնեն երկու քուէայներուն թիւերը։

69

ՍԵՂԱՆԻՆ ՎՐԱՅ ԵՐԵՔ ՔՈՒԵԱՅ ՆԵՏԵԼ, ԵՒ ՅԵՏՈՅ ՔՈՎ ՔՈՎԻ ՇԱՐԵԼՈՎ, ԻՒՐԱՔԱՆՉԻՒՐԻՆ ԹԻՒԸ ԳՈՒՇԱԿԵԼ ԱՌԱՆՑ ՏԵՍՆԵԼՈՒ

Քուէայն նետող անձին ըսէք որ ձախ կողմին առաջին քուէային թիւը կրկնապատկէ, վրան աւելցնէ 5, արդիւնքը 5ով բազմապատկէ, վրան աւելցնէ մէջտեղի քուէային թիւը. ամբողջը բազմապատկէ 10ով, վրան աւելցնէ երրորդ քուէային թիւը, և վերջապէս այն վերջինէն հանէ 250ը, այն բարձումէն յետոյ մնացած թիւը պիտի ցուցնէ երեք քուէայներուն թիւերը։

Զոր օրինակ.

Ըսենք թէ քուէայներուն թիւերն եղած ըլլան 3. 5. 4. և քովէ քով շարուած ըլլան այսպէս, 3. 5. 4.

Առաջին քուէային կրկինը կ'ընէ 6
Վրան 5 աւելցելով, կ'ունենանք 11
5 ով բազմապատկելով » 55
Մէջտեղի քուէային թիւը աւելցնելով կ'ունենանք 60
10 ով բազմապատկելով, կ'ունենանք 600
Վրան աւելցնելով 3րդ քուէային թիւը, կ'ունենանք 604
[illegible] համարէն 250ը զեղչելով՝ կ'ունենանք 354

Այս կերպով, 3. 5. 4. թիւերը կը ցուցնեն քուեայներուն շարուած կարգը։

70

Կ'ԱՌԱՋԱՐԿԷՔ ՈՐ, ԿԱՐՈՂ ԷՔ ԿԱՊՈՒԱԾ ՉՈՒԱՆ ՄԸ ՔԱԿԵԼ ՄԻ ՄԻԱՅՆ ՎՐԱՆ ՓՉԵԼՈՎ

Սոյն նպատակին հասնելու համար շատ քիչ սեղմուած կապ մը ըրէք, բայց ոչ հասարակ կապ մը, այսինքն պէտք է որ ձախ ձեռքերնիդ աջ ձեռքերնուդ դուրսի կողմէն տանիք, փոխանակ ներսի կողմէն տանելու, ինչպէս սովորաբար կ'ըլլայ։ Երկրորդ կապը ընելու է չուանը աջ ձեռքի ներսի կողմէն տանելով, այնպէս որ առաջին կապը ձեր առջեւը գտնուի, յետոյ, միշտ ձախ ձեռքով, առէք չուանին ծայրը, եւ անցուցէք առաջին կապին մէջէն. յետոյ, անցուցէք երկրորդ կապին մէջէն, յետոյ, վրան փչելով երկու ծայրերէն քաշեցէք և ահա կապը պիտի քակուի առանց ո և է դժուարութեան։

71

ՎԱՐԴԻ ԳՈՒՆԱՓՈԽՈՒՄ

Վառած փայտի վրայ նետեցէք քիչ մը ծծումբ, և երբ կ'սկսի այրիլ, ծծումբէն յառաջ եկած կազին (ասիտ սիւլֆիւրիք) վրայ բռնեցէք թարմ կարմիր վարդ մը, և պիտի տեսնէք որ իսկոյն պիտի ճերմկի։ Եթէ քիչ մը

վերջը, նոյն վարդը, ջրով լեցուն գաւաթի մը մէջ նետէք, վերստին իւր նախկին գոյնը պիտի առնէ։

Պարտէզի մէջ միեւնոյն բանը կարելի է ընել, վառուած լուցկի մը ծաղկին տակ պտըտցնելով։

72

ԳՏՆԵԼ՝ ՄԻՏՔ ՊԱՀՈՒԱԾ ԵՐԿՈՒ ԹՂԹԵՐ

Քսան թուղթ պարունակող ծրար մը շինեցէք, և ներկայներէն խնդրեցէք որ, երկու հոգի 10 ական հատ առնեն, և երկու առ երկու սեղանին վրայ շարեն և իւրաքանչիւրը՝ այդ հինգ բաժանումին մէջէն հատ մը թուղթ միտքը պահէ։

Յետոյ կ՚առնէք թղթերը իրենց դրուած կարգաւ, և իրարու քով դնելով, չորս կարգ կը կազմէք։ Երբ այս ըրած էք, մտքերնիդ կ՚արտասանէք հետեւեալ բառերը. միսաի, ուէմօու, թաթօլ, վէսվլ։

Այս բառերը ձեզ պիտի ծառայեն թղթերու կարգը պահելու. իրենց կարգին համաձայն երկու առ երկու բաժնելով, ինչպէս յետագայ օրինակը ցոյց կուտայ։

Մ	ի	ս	ա	ի
1	2	3	4	5
Ու	է	մ	օ	ու
6	7	8	9	10
Թ	ա	թ	օ	լ
11	12	13	14	15
Վ	է	ս	վ	լ
16	17	18	19	20

Առաջին երկու թղթերը կը դնէք թիւ 1 և 8 ին



տեղը, որ Մ գրին տեղն է. երկրորդը թիւ 2 և 5 ին տեղը որ Ի գրին տեղն է. երրորդը 3 եւ 18 ին տեղը, որ Ս գիրը կը ներկայացնէ. չորրորդը 4 և 12 ին տեղը որ Ա գրին տեղն է. և այսպէս կը շարունակէք մինչեւ 10 րդ գիրը և յետոյ միշտ միեւնոյն ձեւով շարունակելով իրարու նման երկու գրերու կարգին կը հետեւիք։

Այսպէս՝ թուղթերը կարգադրելէ յետոյ, իւրաքանչիւրին հարցուցէք թէ իւր միտք պահած թուղթը ո՞ր կարգին մէջ կը գտնուի։ Եթէ մէկը ըսէ թէ միտքը պահած թուղթը առաջին կարգին մէջ կը գտնուի, և միւսը ըսէ թէ իւր պահածն երկրորդ կարգին մէջ կը գտնուի, դիւրութեամբ կարելի է ըսել թէ միտք պահուած թղթերն են 2 և 5 ով. 6 և 10 թուոց տեղը դրըւած թղթեր, վասնզի 2 և 5 ը կը համապատասխանեն Ի գրոյն, իսկ 6 և 10ը կը համապատասխանեն Ո գրոյն որ իրարու նման են։

Եթէ ընդհակառակը, ըսեն թէ 2րդ և 4րդ կարգերուն մէջն է, այն ժամանակ 7 և 17 թիւերն են, այսինքն Է գրոյն համապատասխանող թղթերն են։

Միւս գրերուն համար ալ նոյն բանն է։

73

ԵՕԹՆԵՐԸ

Երկու ծրար թուղթ պատրաստեցէք, մին եօթնոցներէ իսկ միւսը եօթը թուղթէ կազմուած, և ըսէք թէ պիտի կրնաք առաջուց ըսել թէ երկու ծրարներէն ո՞րը պիտի ընտրէ ո եւ է անձ։

Արդ, նոյն անձը որ իւր ընտրած ծրարը միտ.որ

պահած է պիտի հարցնէ թէ ո՞ր է իր առնելիք ծրարը ։

Եօթնի ծրարը կը պատասխանէք վստահ կերպով, և այսպէսով սխալ ըրած չէք ըլլար, վասնզի մէկը եօթը թղթէ իսկ միւսը եօթնոցներէ կազմուած է ։

74

ԳՈՒՇԱԿԵԼ ԸՆՏՐՈՒԱԾ ԵՐԿՈՒ ԹՂԹԵՐ

Ծրար մը խաղի թուղթը երկու մասի բաժնեցէք, որուն կէսը սպաթի և մաչա ըլլան, իսկ միւս կէսը, օրիա և քուպայ.

Երկու հոգիի ըսէք որ երկու ծրարներէն մէկուն մէջէն թուղթ մը զատեն ։ Երբ իւրաքանչիւր անձ իր թուղթը առած է երկու ձեռքոմնիդ բռնեցէք երկու ծրարները և իրենց ներկայացուցէք որպէսզի զատած թղթերնին մէջը դնեն. բայց երբ այս բանը կ'ընէք, կարմիր թուղթ առնողին սեւ թուղթ պարունակող ծրարը ներկայացուցէք իսկ սեւ թուղթ առնողին կարմիր ծրարը, որով առանց դժուարութեան պիտի կարողանաք ճանչնալ ընտրած թուղթերնին ։

75

ԹՂԹԵՐՈՒ ՔԱՌԱԿՈՒՍԻՆ

Ներկայիներուն առաջարկեցէք որ խաղի թղթերուն վրայ պատկերները եւ մէկնոցները քառակուսի կերպով

…նակէս մը շարեն որ, ո՛ր կողմէն որ նայուի, վերէն …որ, աջէն ձախ, կամ մէկ անկիւնէն դէպ ի միւսը, …յն զանազան կողմերուն մէջ՝ իւրաքանչիւր տեսակէն …էկ մէկ հատ գտնուի, այսինքն մաչաէն, քուբայէն, …պաթիէն և օրիայէն մէկ մէկ հատ, և թէ միշտ ըլ-…այ թանլը մը, աղջիկ մը, մանչ մը եւ մէկնոց մը։

Շատ հաւանական է որ ոչ ոք պիտի յաջողի. այն ժամանակ թղթերը կը շարէք հետեւեալ կերպով.

Օրիային մանչը	Քուբային մեկնոցը	Մաչային թանլըն	Ըսպաթիին աղջիկը
Մաչային աղջիկը	Ըսպաթիին թանլըն	Օրիային մեկնոցը	Քուբային մանչը
Ըսպաթիին մեկնոցը	Մաչային մանչը	Քուբային աղջիկը	Օրիային թանլըն
Քուբային թանլըն	Օրիային աղջիկը	Ըսպաթիին մանչը	Մաչային մեկնոցը

76

ՓՈԽՈՒՈՂ ԹՈՒՂԹԸ

Սոյն խաղը ընելու համար հարկ է որ մէկ տեսակ թղթէ մը երկու հատ ունենանք, զոր օրինակ ըսենք թէ ըսպաթիին թահլըն։

Թահլըին մէկ հատը թուղթերուն վրան, իսկ միւսը տակը դրէք և սոյն վերջնոյն վրայ մէջէն տաշուած ո և է թուղթ մը։ Արդ, թղթերը խառնեցէք առանց սոյն երեք թղթերը խանգարելու և թղթին տակը ցոյց տալով ներկայներէն միոյն, կը ցուցնէք այն թուղթը՝ որ ըսենք թէ, օրխային վեցնոցը եղած ըլլայ, յետոյ, մատումնիդ, որ նախապէս թրջած կ՚ըլլաք, զգուշութեամբ մը կը քաշէք ձեր դրած սպաթիին թահլըն որ օրխային վեցնոցին տակը կը գտնուի, և այն թահլըն սեղանին վրայ կը դնէք պատկերին կողմը սեղանին դարձած՝ և ներկայներէն մէկուն կը խընդրէք որ, ձեռքովը այն թուղթը ծածկէ, ամէն ոք կը կարծէ թէ օրխային վեցնոցն է։

Յետոյ, երկրորդ անգամ թղթերը կը խառնէք և երկրորդ սպաթիին թահլըն որ վրան էր թղթին տակը դնելով ներկայներուն կը ցուցնէք, հարցնելով թէ ինչ է այս թուղթը։

Արդ, միշտ թրջած մատումնիդ առանց յայտնի ընելու կը քաշէք կը հանէք այս սպաթիին թահլըին տակը գտնուող օրխային վեցնոցը և սեղանին վրայ կը դնէք, միշտ պատկերին կողմը սեղանին դարձած. յետոյ կը խնդրէք մէկէն մը որ ձեռքովը ծածկէ զայն։

Առաջին անձը կը կարծէ որ օրխային վեցնոցն է ձեռքին տակինը, և երկրորդ անձը կը կարծէ թէ ըսպաթիին թահլըն է իր ձեռքին տակինը։

Այժմ հրամանը կ'ընէք որ ըսպաթիկին թանկըն օրիավեցիոցին տեղը անցնի. անտարակոյս ձեզ պիտի ազանդլին և արդէն թուղթերը այսպէս գրուած են։

77

ՔՈՒԲԱՅԻ ՄԷԿՆՈՑԸ ՄԱՋԱՅԻ ՄԷԿՆՈՑԻ ՓՈԽՈՒԱԾ

Սոյն խաղը՝ հակառակ շատ պարզ բան մը եղած լալուն՝ ընդհանրապէս մեծ զարմանք կը պատճառէ։

Կ'առնէք քուբայի մէկնոց մը և տաք ջուրի մէջ ...ելով, վրայի բարակ թուղթը կը հանէք, և քուբա-...ն պատկերը կտրելով, բոլորտիքը քիչ մը ճերմակ ...եղ կը ձգէք, որ ներկելով կը կարմրցնէք, յետոյ ...յն թուղթին ետին քիչ մը աճառ քսելով, մաչայի ...կնոց ներկայացնող թղթի մը վրայ կը փակցնէք, ...նպէս որ մաչային ծայրիկը ամբողջովին գոցուի։

Թուղթը այս կերպ պատրաստելէ յետոյ, երբ ամէն ...ք քուբային մէկնոցը կը տեսնէ, մատերնիդ քուբային ...այ դնելով թուղթը ուրիշի մը կուտաք, որ առնե-...վ, մեծ զարմանօք կը տեսնէ որ, քուբային մէկնոցը ...աչայի մէկնոցի փոխուած է։

Աւելորդ է ըսել թէ մատերնիդ թղթին վրայէն ...աչած միջոցնիդ ճարպիկութեամբ մը՝ մատերնուդ մէջ ...անելով անյայտ կ'ընէք, վրան փակցուցած բարակ ...ուղթերնիդ։

78

ԳԻՆՉԵՐԱՇՐՋԻԿԸ ԿԱՄ ԳՈՒՇԱԿԵԼԻ ԹՂԹԵՐԸ

Սոյն խաղը ընելու համար հարկ է ներկայներու մէջէն ընկեր մը ունենալ, որուն հետ համաձայնելու որպէսզի խաղի թղթի իւրաքանչիւրին Ա. Բ. Գ. գիրերն տրուին։

Յետոյ, սոյն անձին, որ գինչերաշրջիկի դերը պիտի կատարէ, աչքերը կապելու է, եւ այս ընելէ վերջը ներկայներէն իւրաքանչիւրին առնել տալու է մէկ կա քանի մը հատ թուղթ, եւ երեսնին դարձնելով սեղանին վրայ դնելու է։

Այժմ, սենեակին մէջի ընկերը որ թուղթերը տեսաւ, կը հարցնէ աչքերը կապած անձին թէ ինչ թուղ[թ] է։ Գինչերաշրջիկը առանց վարանելու ճիշդ պիտի պատասխանէ, շնորհիւ նախապէս եղած կարգադրութեան որ կը կատարուի հետեւեալ ցուցակին համեմատ։

Ա	կը	ներկայացնէ	քուբային	թահլըն
Բ	»	»	»	աղջիկը
Գ	»	»	»	մանչը
Դ	»	»	»	մէկնոցը
Ե	»	»	»	երկուքնոցը
Զ	»	»	»	տասնոցը
Է	»	»	»	իննոցը
Ը	»	»	»	ութնոցը
Թ	»	»	»	եօթնոցը
Ժ	»	»	ըսպաթիին	թահլըն
Ի	»	»	»	աղջիկը
Լ	»	»	»	մանչը
Խ	»	»	»	մէկնոցը



Ծ	կը	ներկայացնէ	ըսպաթիին	երկուքնոցը
Կ	»	»	»	տասնոցը
Հ	»	»	»	իննոցը
Ձ	»	»	»	ութնոցը
Ղ	»	»	»	եօթնոցը
Ճ	»	»	օրխային	թանլըն
Մ	»	»	»	աղջիկը
Յ	»	»	»	մանչը
Ն	»	»	»	մէկնոցը
Շ	»	»	»	երկուքնոցը
Ո	»	»	»	տասնոցը
Չ	»	»	»	իննոցը
Պ	»	»	»	ութնոցը
Ռ	»	»	»	եօթնոցը
Ս	»	»	մաչային	թանլըն
Վ	»	»	»	աղջիկը
Տ	»	»	»	մանչը
Ր	»	»	»	մէկնոցը
Ց	»	»	»	երկուքնոցը
Փ	»	»	»	տասնոցը
Ք	»	»	»	իննոցը
Օ	»	»	»	ութնոցը
Ֆ	»	»	»	եօթնոցը

Օրինակ. — *Ըսենք թէ առաջին քաշուած թուղթը եղած ըլլայ մաչային թանլըն ։ Ներսի ընկերը կ'ըսէ գիշերաշրջիկին. «Սիրելի բարեկամս, գիտցէք այս թուղթին ինչ ըլլալը» ։ Գիշերաշրջիկը տեսնելով որ խօսակցութիւնը «սիրելի են.» Ս գրով սկսաւ իսկոյն մտքովը հաշիւ կ'ընէ եւ կ'ըսէ. «մաչային թանլըն է այս թուղթը» ։ Եթէ թուղթը օրխային աղջիկը եղած ըլլար, կրնար ըսել. «Մենք կը փափաքինք որ գուշակէ* [illegible]

թուղթին ինչ ըլլալը» և որովհետեւ այս խօսակցու-թեան մէջ ալ նախ Մ գիրն է որ գրուած է, հետեւա-բար գիշերաշրջիկը առանց դժուարութեան կ'ըսէ թէ օրիայի աղջիկն է այդ թուղթը։ Այսպէս, ամէն ան-գամ, խօսակցութիւնը պէտք է սկսիլ, պահուած թուղթին համապատասխանող գիր մը գործածելով հարցման սկիզբը։

79

ԱՒԵԼՑՈՂ ԹՈՒՂԹԵՐԸ

Սոյն խաղը՝ որ մեծ ազդեցութիւն կ'ընէ ներկայից վրայ, ընելու համար՝ չորս հատ խաղի թուղթ պահելու է աջ ձեռքին մէջ. յետոյ հրաւիրելու է մէկը՝ որպէսզի սեղանին վրայ դրուած ծրար մը թղթին մէջէն մաս մը առնէ, եւ մէկ առ մէկ հաշուելով, կրկին սեղանին վրայ դնէ. մինչդեռ մարդը հաշուելու զբաղեալ է, թղթերը միացնելու պատրուակաւ մէջը դնելու է ձեռ-քին մէջի չորս թուղթերը։

Ըսենք թէ քսան հատ թուղթ հաշուեց. կը հար-ցնէք թէ քանի հատ են. և երբ քսան կ'ըսէ, այժմ քանի՞ հատ կ'ուզէք որ ըլլան, 21՞, 22՞, 23՞, 24՞։ Եթէ 24 հատ ըսէ, համրեցէք կ'ըսէք. և համրելով արդա-րեւ 4 հատ աւելի պիտի գտնէ, ինչ որ մեծապէս պի-տի զարմացնէ զինքը։

Եթէ պակաս թիւ մը ուզէր, օրինակի համար 22 հատ ըսէր, 2 հատ տուէք մէջէն կ'ըսէք և այսպէս ան-դին մնացած կ'ըլլայ 22 հատ։

Խոհեմութիւնը կը պահանջէ որ երկրորդ անգամ չը կրկնուի այս խաղը, վասնզի, ապահովաբար ներ-[illegible] պիտի հասկնան խաղին գաղտնիքը։



80

ԲՆԱԿԱՐԱՆԸ

Ներկայներուն խուաքանչիւրին այբուբէնի գրերէն մէկը կը տրուի ։ Եթէ ներկայներուն թիւը քիչ է, կարելի է իւրաքանչիւր անձի 2, 3 կամ աւելի գիր տալ ։

Զանազան գրերը բաժնելէ յետոյ, խաղին առաջնորդը իւրաքանչիւրին հարցումներ կ՚ուղղէ, որուն ամէն ոք պարտի պատասխանել այնպիսի բառերով որ իրեն բաժին ինկած գրովը սկսին ։

Այսպէս՝ ենթադրենք թէ «գ» գիրը ունեցող անձի մը հարցունէ թէ «անուննիդ ի՞նչ է» պարտի «գ»ով սկսող անուն մը ըսել. զոր օրինակ Գրիգոր, Գարեգին եւն. ։ Երբ կը հարցնէ թէ ուսկից կուգաք, պարտի «գ»ով սկսող քաղաք մը կամ երկիր մը յիշել, ինչպէս Գահիրէ, Գաղիա եւն., երբ հարցնէ թէ ի՞նչ պատճառաւ եկած էք, կրնայ ըսել, գործի սկսելու համար, եւն. եւն. ։

Ով որ վարանի կամ սխալի, պարտի գրաւ մը տալ ։

81

ԳՐԱՒՆԵՐՈՒ ՑՈՒՑԱԿ

Ի ստորեւ կը դնենք ցուցակ մը այն պատիժներուն, որ գրաւ տուող անձինք պարտին կրել ։

Ասոնցմէ զատ կարգ մը տուգանքներ եւս կրնան նոյն վայրկենին ներկայներուն կողմանէ որոշուել

Գրաւ առնուած նիւթերն, ինչպէս ծանօթ է յարգոյ ընթերցողաց, կը դրուին լաթի մը կամ թաշկինակի մը մէջ, և յետոյ, խառնելով մէկ առ մէկ դուրս կը հանուին «սա ելլողը ի՞նչ ըլլայ ըսելով»։

1. Թող ինքզինքը բանալիին ծակէն անցնէ։ Այս ընելու համար թղթի մը վրայ «ինքզինք» բառը գրելով, թուղթը կլորցնելով բանալիին ծակէն անցնելու է։

2. Կրակին վրայ նստիլ։ Պէտք է թղթի մը վրայ «կրակ» բառը գրել և վրան նստիլ։

3. Գիրք մը ներսը և դուրսը պագնել, առանց գիրքը բանալու։ Պէտք է գիրքը՝ նախ սենեակին մէջը պագնել, յետոյ սենեակէն դուրս ելլելով, դուրսը պագնել, որով ներսը և դուրսը պագած կ՚ըլլայ առանց գիրքը բանալու։

4. Գիրք մը կամ ուրիշ ո և է առարկայ տախտակամածին վրայ դնել, այնպէս որ մէկը չը կարենայ վրայէն անցնիլ։ Ասիկայ ընելու համար պէտք է նոյն առարկան պատի մը անկիւնը դնել։

5. Խնդալ սենեակին մէկ անկիւնը, լալ երկրորդ անկիւնը, խաղալ երրորդ անկիւնը և պարել չորրորդ անկիւնը։

6. Սենեակէն ելլել երկու ոտքով, և ներս մտնել 6 ոտքով։ Պէտք է սենեակէն դուրս ելլել և վերադառնալ աթոռ մը բռնած։

7. Կօշիկները հանել և վրայէն ցատկել։

8 Կապուած աչքով ճրագ մարել։ Պէտք է նոյն անձին աչքերը կապել, իր տեղւոյն վրայ երեք անգամ դարձնել և առաջարկել որ վառած ճրագ մը մարէ։ Դարձեալ, կարելի է ճրագը արագ կերպով բերնին առջեւէն տանիլ ու բերել և առաջարկել որ մարէ, ինչ որ բաւական դժուար է։

Արձան ըլլալ։ Պարտի բոլոր ներկայներուն ըրած

ձեւերը ընել արձան ձեւանալով և այնպէս մնալ մինչեւ որ հրաման մը ելլէ նստելու ։

10. *Առանց ձայնաւոր գրի՝ յարգանքներ ընել* ։ Պէտք է սենեակին մէջ գտնուող տիկինի մը կամ օրիորդի մը հինգ տեսակ յարգանքներ ընել, պայմանաւ որ առաջինին մէջը պէտք չէ Ա գիրը գտնուի, երկրորդին մէջ Ե գիրը, երրորդին մէջ Է գիրը, չորրորդին մէջ Ը գիրը, իսկ հինգերրորդին մէջ Ի գիրը ։ Օրինակի համար Ա. կրնայ ըսել «սիրուն էք». Բ. «հիանալի էք», Գ. «խելացի կ'ըսեն ձեզ համար», Դ. «հրաշալի գեղեցկութիւն ունիք», Ե. «հրեշտակ մ'էք» ևն.։

11. *Շուքը պագնել* ։ Պէտք է ճրագ մը առնել և այնպիսի ձեւով մը բռնել որ իւր շուքը սիրած մէկ անձին վրայ երեւայ, որ ժամանակ՝ պէտք է համբուրել զայն եթէ պարագաները կը ներեն ։

12. *Գոց աչքով վճիռ տալ* ։ Պէտք է կապել աչքերը և մէջտեղը դնելով՝ մնացեալք․ պարտին բոլորտիքը կլոր մը դառնալ ։ Կապուած անձը՝ հրաման ըրած ժամանակը, խումբը կը կենայ, և ինքը կ'սկսի իւր առաջքը գտնուող անձին վրայ իւր կարծիքը յայտնել, անունն ալ տալով․ եթէ ճիշդ գտաւ, կ'ազատի, ապա թէ ոչ շրջանը կը շարունակեն ։

13. *Համր գործել* ։ Ներկայները ինչ որ ըսեն պէտք է կատարէ առանց բառ մը արտասանելու ։

14. *Ես էի* ։ Պէտք է երթայ և իւրաքանչիւր անձի հարցնէ թէ իրենց ուշադրութիւնը գրաւող ի՞նչ տեսան այսօր, և ինչ որ ըսեն պէտք է համբերութեամբ ըսէ․ «Ես էի» ։ Օրինակի համար․ մուկ մը, գող մը, կապիկ մը ևն․ ։

15. *Երեք բառերը* ։ Երեք բառ կ'ըսուի ձեզ, հարցնելով թէ այս բառերը ինչի՞ կը գործածէիք ի նպաստ այս ինչ տիկինին կամ օրիորդին ։ Զոր օ[illegible]

Թողունք թէ բառերն եղած ըլլային. գաւազան մը, ոսկի մը և դերձանի կտոր մը։ Ասոր ի պատասխան, կարելի է ըսել, «Գաւազանովս կ'արգիլէի մեր երկուքին մէջ արգելք եղող անձը։ Ոսկին կուտայի քահանային որպէսզի մեզ պսակէ. իսկ դերձանովը կը կարէի մեր ուտելիք հնդկահաւին փորը։

16. Հակառակը ըսել։ Պէտք է իրեն ինչ որ ըսեն անոր հակառակը ընէ։

17. Բարի խորհուրդներ տալ։ Պէտք է սենեակին մէջի բոլոր եղողներուն ականջին ի վար մէկ մէկ բարի խորհուրդ տալ։

18. Խուլ ձեւանալ։ Պէտք է սենեակին մէջտեղը կենայ և խուլ ձեւանայ. ներկայները իրեն չորս բան պիտի ըսեն որպէս զի ընէ. առաջին երեքին պէտք է ըսէ թէ խուլ է և չիմանար, իսկ չորրորդը պէտք է, որչափ անախորժ որ ալ ըլլայ ընէ. աւելորդ է ըսել թէ միշտ առաջին երեքը ախորժելի իսկ չորրորդը անախորժ բան մ'է որ կ'առաջարկեն։

19. Թութակը։ Պէտք է ամենուն քովը երթայ և հարցնէ թէ՝ եթէ թութակ մը ըլլայի, ինծի ի՞նչ պիտի սորվեցնէիք. և ամէն ոք պէտք է մէկ մէկ բան ըսէ։

20. Կտակ ընել։ Պէտք է կտակը ընողը նստի աթոռի մը վրայ և մէկը ետին կենալով, այնպէս որ նստողը չը կարենայ զինքը տեսնել, հարցնէ թէ, մեռնելէ առաջ որո՞ւ կ'ուզէր կտակել այսինչ կամ այնինչ բանը, զոր օրինակ. մազերը, ակռաները, ոչիլները, քիթը իր պարունակութեամբը են., միշտ նշաններով միայն հասկցնելով ներկայներուն թէ ի՞նչ ըսել կ'ուզէ, որով՝ նստողը չը կարենալով գիտնալ թէ ինչ է կտակուածը, շատ անգամ անախորժ բան մը կը կտակէ այնպիսի մը որուն հոգի կուտայ։ Եթէ խաղին վարիչը [illegible] մէկն է, շատ ծիծաղաշարժ կ'ըլլայ այս խաղը։

21. *Բնապատմական* ։ Պէտք է իւրաքանչիւր անձի հարցնէ թէ, որ կենդանին աւելի կը սիրէ, և որուն անունն որ տայ պարտի անոր ձայնին նմանցնել ։

22. *Հողը համբուրել* ։ Սոյն միջոցին՝ փոխանակ ծռելու և հողը պագնելու, ներելի է ներկայներուն մէջէն անձ մը համբուրել, ըստ որում մարդս ալ հողէ շինուած է ։

23. *Թուղթ ըլլալ* ։ Պէտք է բոլոր ներկայներուն հարցնել թէ՝ եթէ թուղթ ըլլայի ինծի ի՞նչ պիտի ընէի՛ք ։ Օրինակի համար մէկը կրնայ ըսել «սիրուն նամակ մը կը գրէի ձեր վրայ» . միւսը կրնայ ըսել . «ձեր վրայ սիրտ մը կը գծէի» . ուրիշ մը կրնայ ըսել . «մէջը ծխախոտ կը դնէի» ևն . ։

24. *Երկու լեզուաւ երգել* ։ Պարտի տող մը երգ մէկ լեզուաւ և տող մը երգ ուրիշ լեզուաւ երգել, յետոյ շարունակել առաջին երգը դարձեալ մէկ տող, և երբ վերջանայ, սկսիլ երկրորդ երգին երկրորդ տողը ։





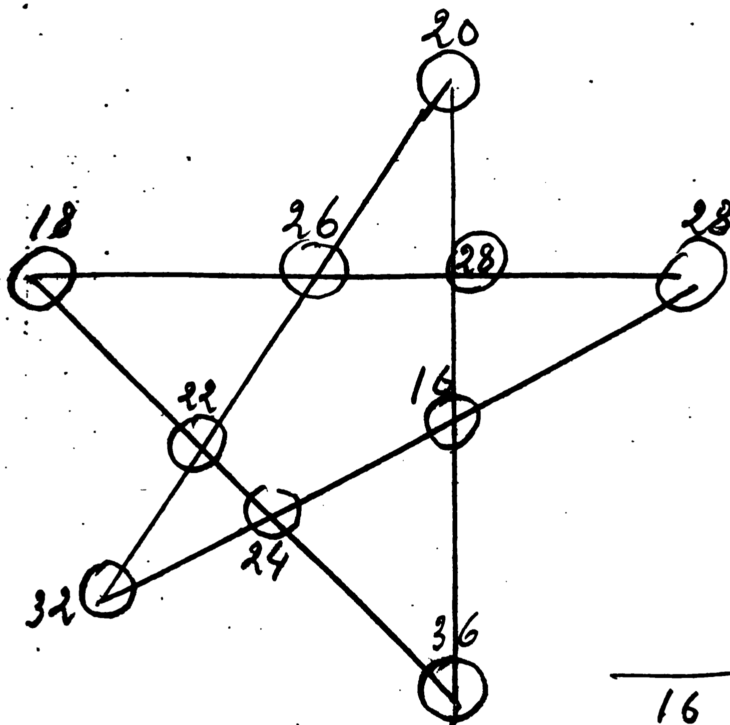


ՑԱՆԿ ՆԻՒԹՈՑ



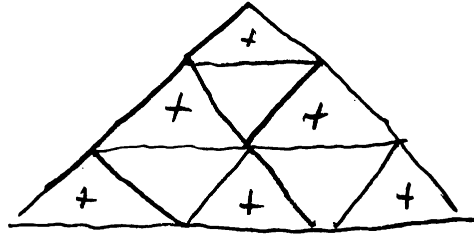




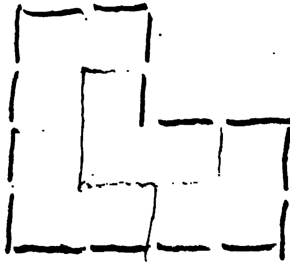


4 [illegible] 100

16
18
20
22
24
26
28
28



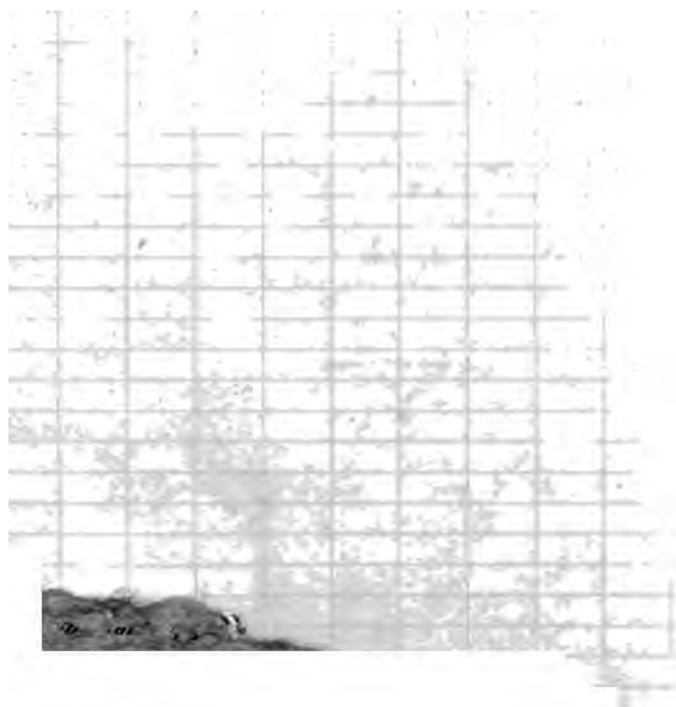
[illegible] 5 [illegible]
[illegible] 5 [illegible]

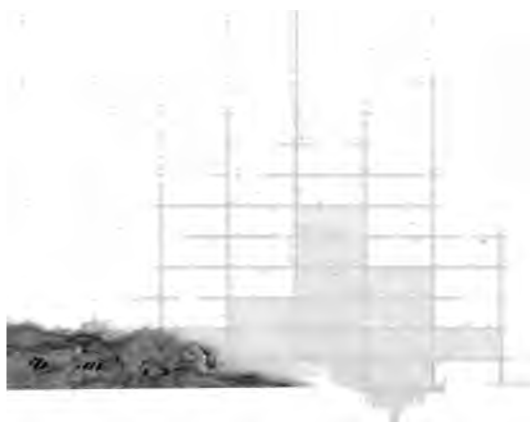


4 [illegible]
[illegible]
[illegible]

[illegible]

[redacted] = 100













Ով որ իր [illegible] իր [illegible]

Հ[illegible]

Կը [illegible] այդ [illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible] իր [illegible]

[illegible]

[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible] իր [illegible]
[illegible]

Հ[illegible]

Ով որ այդ [illegible]
որ իր [illegible], իր [illegible]
և իր [illegible]:

بر اوردكم اوزمانه كيدر ، آچيقده بك بكلر او
بر اغاجك التنه اطوريرر ، باطه‌سى حامه‌جو :
اوروبه كسمك ايچون اوزانده كيدر ، اور
نه ايچون كسه‌جك ؟

بال چچك

مغازه‌ده سكز سپاه
اوطه‌ده قيب قيرمزى .

} كور

آشاغى اينرسه قيق قيقه كولر ؟
يوقارى چيقارسه شير شير كوز ياشى دوكر .

قويو قوغه‌سى

صاپشوده آلدم بر دانه
اوده كسدم بيك دانه

} نار



قات قات اما قاتمر دگل؛
ـبوزيدر اما اكا دگل؛
بيقليدر اما اوغلانده دگل

قوروو چاته

Umidi, umidi,
Arka kapunun kilidi,
Dün akşam size gelen kim idi
Uyku

Dağdan gelir hızlı hızlı.
Eve gelir gelin kibi
hırsız.

Het dedim, hüt dedim,
git şuraya düş dedim.
süpürge.

صابون، آلده قوللانيلور،

فنار [illegible]

Հասցէ

درعلیه ده امریقان خانده زاقار پاپازیان

Զ. Տ. Ս. ՓԱՓԱԶԵԱՆ
ՊԱՅՏԼ ՀԱՈՒԶ
Կ. ՊՈԼԻՍ

Z. D. S. PAPAZIAN
Bible House
CONSTANTINOPLE

Գին 5 դահեկան

معارف عمومیه نظارت جلیله‌سنك ۲۱ ربیع‌الاخر ۲۲
۳۲۰ تاریخلی و ۴۲۹ نومرولی ر